華鍵電視遊戲攻略叢書SF ⑰

WWⅡGAME

提督的決斷

超級指南手冊



超級任天堂版、塞加版
MSX2、PC-9801
X68000全機種對應

華泰

第二次世界大戰

提督的決斷

提督的決斷超級指南手冊



第二次世界大戰

提督的決斷

目錄

CONTENTS



本書的使用方法

『提督的決斷』，使宏偉的太平洋戰爭重現——。現在，在眼前看到的這種遊戲畫面，它龐大的指令、各種資料，以及遊戲的複雜，可能使很多人吃驚。從"歷史SLG"的光榮推出的遊戲軟體中，它攻略的難易度是數一數二的。

本書不僅是"提督的決斷"的攻略法而已，爲了滿足讀者的期待，我們也企畫了擔任主角的艦船的簡介，以及太平洋戰爭的歷史。

本書是用下列幾章所構成的，希望大家能從適宜的地方閱讀。

第一部／司令長官教書：說明配合遊戲進行的指令操作(攻略法)。此外，還說明了指令與資料複雜的相關關係。

第二部／海鷲們的奮戰記：所謂的戰鬪報告。要獻給新的司令長官，在畫面中展開另外一個太平洋戰爭。

第三部／聯合艦隊海戰史：介紹各劇本的背景，以及說明各種攻略法。

第四部／太平洋戰爭艦艇總覽：記載遊戲的主角艦船的簡介與資料。

卷末／提督列傳：介紹登場提督們的簡介。

第一部
司令長官教書
Text for Fleet Admirals



「長官，請你決斷！」戰局的命運，完全由你這個司令長官的指揮來決定。現在，考驗的時刻來了。請利用確實的情報分析，睿智的決斷，爲祖國帶來勝利!!



從空中鳥瞰的太平洋的風景非常特別……，現在不是說這種話的時候。開戰已經無法避免。要加強意志力。

何謂『提督的決斷』

艦船與士兵們都在等待命令——為了交織一幅超越史實的戰史。『提督的決斷』，也就是你的戰鬪！

攻擊珍珠港的成果是？

昭和16年12月2日，率領日本大艦隊在太平洋航行的南雲中將，接到了一個密碼「——登上新高山一二〇八」。那是海軍司令長官山本五十六傳達作戰的日子。

如果日本要戰勝美國，一定要進行短期決戰。而且，要在開戰初期給予重大的傷害，讓美國喪失戰意。這就是著名的夏威夷島珍珠港的奇襲。

12月8日上午6點，第一次攻擊隊從日軍的航空母艦起飛，7點15分，第二次攻擊隊起飛。7點52分，第一次攻擊隊的隊長淵田中佐，傳來了意味奇襲成功的密碼「虎虎虎」，9點45分，珍珠港化成一片火海。

率領艦隊的南雲中將因為確信作戰成功，卽下令回日本，向日本國民報告奇襲成功。

但是，奇襲眞的成功了嗎？實際上，珍珠港美軍基地的燃料庫安然無恙，而且，在艦隊戰扮演重要角色的航空母艦，全部都移到了夏威夷島的背側，根本沒有受到攻擊。

當時，如果日軍破壞了燃料庫與航空母艦的話？從最初獲勝到轉變成日本無條件投降的太平洋戰爭，結果會變成如何呢？


對著珍珠港在太平洋突進的聯合艦隊。先下手為強，一開始就給美軍下馬威！在這次戰爭獲勝以前，不能回去祖國！


「虎虎虎，我們奇襲成功」，太平洋戰爭終於開火。在太平洋那邊等待的是榮冠？還是……。

你要如何作戰呢？

現在，你要當艦隊司令長官活躍的「提督的決斷」是，把太平洋戰爭當作舞臺，具有龐大資料的SLG（模擬遊戲）。

在本遊戲，會出現「大和」、「武藏」、航空母艦「企業號」等實在的艦船。這些艦船是充分研究了實際的性能以後，才定訂了裝甲、速度、對艦、對空砲擊的資料。

而且，表現出司令長官實際思考才行動的各種要素。其中，有和陸軍共同進行的「會議」。

對日軍而言，太平洋戰爭是以海軍為中心的戰爭。但是，當時的陸軍有很強的發言權，所以，卽使是海軍司令長官也要獲得陸軍的承認，否則就不能實行作戰。「會議」卽是模擬這種事情。和陸軍的交涉是否成功，對你的戰略會有很大的影響。

本遊戲是，模擬日本與美國（為中心的聯軍）的戰鬪，但是，在外交方面，則是模擬和世界各國的同盟與對立。擔任司令長官的你，對於包含這些的交涉，應該具有討價還價的能力。

請放心。你現在已經獲得身為司令長官應該知道的暗示教本，因此，請放心的繼續閱讀。看完本書以後，你就可以成為偉大的司令長官，擊滅敵人艦隊，引導祖國邁向勝利之路。

請把廣大的太平洋當作舞臺，描寫你特有的戰史。

身為司令官的心理準備

身為司令官應該多注意軍官的能力值，再進一步調節預算。從電源插入，到遊戲開始，必將會隨著你的行動而有所改變。

開戰前夜

將卡匣插進電視遊樂器中，並打開電源。從這裡開始，你的身份就是艦隊的司令官。為了進行這場太平洋戰事，你必須具備清晰的頭腦和決斷力。

看著序幕的畫面，儘量讓心情平靜，下決心當個有作為的指揮官，按下開始鈕，將畫面轉為標題畫面。而後，再按開始鈕，那麼歷史戰役就此重新揭幕了！

●進行舞臺劇本的選擇

從此開始，你需要開始進行若干選擇。首先，必須決定以何種狀態來進行遊戲。

選擇了「新開始遊戲（新しくゲームを始める）」，便會出現舞臺劇本名和開始日期。首先，選出你想開始進行的舞臺劇本，在劇本1中，從開戰進行到終戰，其勝利條件為1除了內陸之外，將其他四十五個基地，全部占領。②或使敵人的艦隊完全沈沒，這是最耗時的劇本。

而劇本2～9，是以戰史的轉捩點，來劃分為數個戰役的短舞臺劇本，個別設立有各自的目標的勝利條件。一旦，攻略其設定的目標後，或者達到和劇本1相同的勝利條件的話，就可繼續遊玩下去。就依照自己的熟練度及時間來選擇舞臺劇本（シナリオ）吧！

どのシナリオにしますか?

1:日米交渉決裂	S16年11月 1日
2:真珠湾攻撃	S16年12月 8日
3:珊瑚海海戦	S17年 5月 7日
4:ミッドウエイ海戦	S17年 6月 5日
5:ソロモン海戦	S17年 8月 8日
6:南太平洋海戦	S17年10月26日
7:マリアナ沖海戦	S19年 6月19日
8:比島沖海戦	S19年10月23日
9:大和特攻	S20年 4月 7日

光榮的ＳＬＧ舞臺劇本的選擇畫面。九個舞臺可說各饒富其趣！且可一玩再玩，更是其優點。

●決定進行遊戲的人數

接著，開始選擇遊戲的人數。除了，一個人時以電腦為對手而進行遊戲外。也可以2個人各為美、日雙方，進行交戰。

如果，選擇「０」人，那麼電腦便會自己交戰。這時你可注意觀摩畫

●遊戲的基本流程

初期設定



在初期設定之初，便該如同以下所述，進行遊戲開始前的一切手續。

選擇劇本→選擇遊戲人數→責任軍隊的選擇→設定難易度→分配預算→軍官能力值的設定。依此順序來做決定，其中會影響遊戲進行的預算分配，和軍官能力值，更需小心地設定。從初期預算和軍官能力值的設定，便可看出戰事之勝與負。

參加會議



遊戲一旦開始，陸軍便會要求召開會議。因此，要以作戰能力高的軍官，來出席會議。以決定自己所定的戰略重點及作戰目標。此外，儘量選擇原油．鐵礦生產力高或兵源多且不易攻進的地方為基地。如此，才容易取得陸軍的附和。如果，未獲得陸軍的支持，也不必太著急，可用會議指令的「目標決定」來隨時變更目標。

艦隊編成



根據司令官——你的戰略政策，其軍隊的編成，可能會有所不同。例如：舞臺劇本一的陸軍，第一艦隊是強力型的航空母艦的機動部隊，第二艦隊則是以戰艦為中心的部隊：：以這種編成方式，第一艦隊可以自由攻略敵人的基地，艦隊的編制狀態，可支持這種戰略。但也可以將第一艦隊留在母港，如果打算實行內外政策時，便可因需要而編制上做彈性調整，屬機動性作法。

艦隊補給 基地補給



如果沒有足夠的燃料，艦隊威力再強，也如同廢鐵。因此，在開航之前，一定地要充分地進行艦隊補給。基地的補給站有著非常重要的任務，必須養成隨時掌握我軍基地狀況的習慣，對需要補充能源的艦隊，給予積極性補給。尤其是，遭遇敵人攻擊的基地，或原油、鐵礦生產力高的基地，可補給艦隊或維修並且可靠港岸的基地更要優先。當然這點需視國家的儲備力，而隨機應變，這點司令官的能力是大關鍵。

舉行會議



讓第一艦隊去攻擊敵人基地（或艦隊）當然沒問題，但把它留在母港也是一種安全作法。會議指令可實行有關對內與對外的各種政策，而其中「外交政策」更是不必預算，便可加強技術力和武器，因此可積極進行，利用會議指令來扭轉局勢吧！

修理・建造



尚未編列的艦隊，利用「緊急修理」和「完全修理」來加強其性能。國家的技術力（砲熕、鋼材、機關）越高，越可增強性能。因此，必須與技術開發做平行發展。艦船的建造，可利用已沈沒的艦船，來改造及補強。戰略方針必須有計劃地進行。

出港



艦隊補給完成後，終於可以出港了。對第二以後的艦隊，只要先設定任務，往後的行動便完全交給電腦去進行。第一艦隊出港後，為達成目標，多利用海上指令。海上航行要常變更隊行，以訓練來提高航空艦船的速度，要實行此手段的場合相當多。雖亦可以待機來處置，但應有效率地進行，確實掌握時間。

攻擊敵基地及艦隊



攻擊敵人基地及其艦隊，才是「提督的決斷」中的趣味所在。攻擊戰術由「空擊」、「砲擊」、「登陸」三種中，擇一進行，接下便會進行ＨＥＸ戰爭。只要按照上面會提示的程序進行，從空擊開始，便可有效率地戰鬥。但亦不必如此在乎這程序，可進行出奇不意的「大和」式炮擊。海上的戰鬥全操在司令官的手上。決定性的時刻，必須隨機應變，才能享受ＨＥＸ戰鬥的樂趣。

面，由電腦的戰爭進行中，可了解一些基本步驟。其中，許多細節是資料表中所沒有的，如：雙方艦隊的行動方式，將這些方式記下來。對將來，你以司令官的身份進行遊戲時，便可輕易地掌握進攻的策略，及防禦對策了。

●負責的軍隊及其難易度

選擇遊戲進行的人數，如果選擇一人玩，接下便是設定負責的軍隊及其難易度，以便確認內容。

而軍隊的選擇，如選擇「日本軍」即是日本而聯合國軍，即美國（敵軍）的戰略，便由電腦負責。

難易度則分10階段，數目越大，越難過關。也會影響到初期的分配與預算。一旦提高一階段，則預算便會減少。以2個人來進行遊戲時，則不必選擇級數，在指示難易度後，確認沒問題後，只要選擇「Y」，便開始舞臺。

●情勢

劇本開始時，會說明當時的情況。必須充分了解內外的狀況，及戰略或外交的政策，而未來的計劃也很重要，不可遺漏。

例如：在研究劇本後，了解了日本的情勢，便會明白爲何三本五十六長官，會突襲珍珠港，而在此也必須做出與他相同的決策，或你有更好的主意，別有選擇，必須充分研討。

哇！好人才，充分任用優秀人材，但決策仍是由你制定。

●勝利的條件

情勢之後，隨之勝利的條件會出現。這個在遊戲中也可再加以確認，在此未認真地熟記亦無所謂。

在劇本2之後，只要達到勝利條件，遊戲便可就此結束，但亦可以以劇本1的勝利條件來繼續，在此必須做個選擇，但如果已過度疲憊，就不要勉強。

●預算的分配

預算必須平均分配，但如果能將它充分運用在對作戰有利的方面，效果會更好。

國家的技術力必須達到一定水準，才會研究開發出新兵器。這些新武器可用於充當長距離轟炸機的基地攻略，可利用電波照準儀來作夜襲，來實行一些高難度作戰。爲提高技術力，必須時間與金錢，而且要儘快進行，因此預算的分配可把技術力提高到某一程度，充分利用「預算分配要點」。

●軍官的能力值

最後是把日本軍官的能力值，以吃角子老虎機的方式來做個決定。這是合計102的能力值分配於下列四種。

艦隊：艦船炮轟的命中率，UP

航空：航空機空襲命中率，UP

作戰：會議中，陸軍的贊成率，

勇猛：展開勇猛地戰鬪

在未獲得優秀的部下以前，可不斷地重新設定選擇。

但是，這在軍官參加會議或任命作戰司令長官，指揮作戰，及在各基地進行軍事戰略時，其經驗值可累積到最高點至99，且可加算在各別的能力值中。因此，在此也沒必要去嚴格地設定。

●預算分配的要點

事前想提高戰鬪力，也想增加燃料。如何「分配預算，是長官最傷腦筋的事。

項目	要點
燃料儲備	在遊戲開始後，才能加以計算。但必須占領具原油生產力的基地「例如：山打根及索倫，，才可使每個月的供給量增加。重要的是艦船的航行燃料，必須由各基地補充，而住民的糧食分配也會影響到此值。
資　材	也是遊戲開始後才可加以計算。須占領了有鐵礦的基地(如班塞馬新及普坎)，如此每個月的供給量才會增加。可做爲於母港艦船的建造及修理的材料來用。 復興基地的耐久度及武裝度亦會消耗此值。
工業力	從有關會議指令中，國內政策的產業育成，依預算的花費而增加。數字會增加，除每個月的供應預算亦隨之增加外，相對地可短期內完成艦隊的維修。 只要建造艦船或修理，便會消費。
情報收集力	以會議指令內的技術開發中來強化情報部收集力，以此花預算或和中立國同盟來增加。除會影響工作員的破壞行動之成與敗，也會影響索敵時，取得敵艦隊情報的機率。和同盟國之友好度，亦會影響到此數字，如果下降過大，數字一定下降。
砲熕技術力	影響新造艦隊或修理艦船的對艦，對空的攻擊力。
鋼材技術力	影響到新造船艦及修理改造船艦的鋼甲。
機關技術力	會影響新造船艦及修理改造船艦的最高速度。
航空技術力	航空機的性能，HEX戰時的戰鬪力的提高。只要此數字一提高，便可發展長距離的轟炸機，新型戰鬪機。
電氣技術力	只要此數字提高，便可發展電波探測儀、電波照準儀，且這些的儀器性能會提高。

提督實戰講義　難易度設定

在難易度的設定輸入，「00」，預算可分配到1000之多，不但初學者，即使連負責挽救國力日漸疲憊的日軍軍官而言，想必是項驚喜的事。

這麼多的預算該如何分配好呢？首先讓情報及電氣技術力呈99的分配，再把其他的點數平均地分配給燃料、資料、工業力即可。那麼在遊戲開始後，在會議的產業育成，只須用一個預算。即可成功地讓新兵器等的開發持續獲得成功的話，那麼就能有利的展開。但是，此項的利招仍得仰賴，指揮長官的手腕。

勝利地飛翔

新戰史開始了

最初太平洋的全體地圖會表示出來。接著就要憑你的本事了。畫面馬上會變成第1艦隊的執行畫面。身爲司令長官的你，此後必須與第1艦隊一起行動。因此，依照第1艦隊的狀態，便可決定新獲得的情報與執行操作。

●作戰會議

所有的艦隊如今仍在母港，爲了能讓艦隊出港，首先要前往應陸軍要求所開的作戰會議。必須想辦法在會議中，爭取其承認決定的目的地。

首先，決定參加作戰會議的軍官，這時應派遣作戰能力值高的人參加，如此海軍的意見，較易通過。

雖然能力值低，但只要讓他多參加幾次會議，也可提高其經驗值，使其較易被認同。因此事前必須儘量培植作戰能力高的人，並且全權委任於他。

會議會開始於海軍所定的提案。所謂提案，即是定下目標，地點。選擇三個，將這三個地點稱爲重點作戰目標。如果是自己的軍隊基地，則是加以防衛，而敵軍的基地則是欲達成占領的目標。

第1艦隊每次回母港，是否達到目標，均有人會加以評判，如能完成目標再回港當然是最好的，否則，評分會呈負面評價。評價差時，

從作戰開始到讓艦隊出擊進攻敵人的基地爲止。盡一切之所能投入戰場，讓你的大艦隊獲得大勝利吧！

有可能被陸軍解除長官任命之虞，而遊戲便會就此結束，務必小心。

如果海軍的提案實在無法通過，可退而選擇陸軍的提案亦可。但如果陸軍提案實在乏善可陳，可再用會議指令中的「目標決定」來再度變更。

●編成艦隊

在遊戲開始同時，艦隊也該整裝編成以待了。可按自己的喜好來編成艦隊。

例如，舞臺劇本1的日軍，第一艦隊是採強力編制。但第1艦隊一旦出港，如果未獲得任何戰果，就無法隨便回母港，因此，在這段期間，無法再進行其他政策。因此，

●艦船的特徵

正式航空母艦・輕型航空母艦




船艦本身的攻擊力及裝甲弱，容易遭敵人的集中攻擊，要小心。但航空機(戰鬥機、雷爆機等)可在空中做強力攻擊，更可加以改造，以替代雷爆機來承載火箭彈（ロケット）。

弩級戰艦・戰艦




弩級戰艦，乃指「武藏」及「大和」號級。其具有威力寬廣的炮擊及堅固的裝甲設備，是海戰的主力。但也有其缺點，由於是重量級，也因此速度較慢，更需要消耗大量燃料。由於重點在炮擊，因此，對潛艇的防備力不強。

巡洋艦



能進行爆雷攻擊，或魚雷攻擊。可用爆雷來攻擊潛艇，因此是艦隊中不可或缺的一環。在接近戰中，魚雷攻擊力相當強。改造後足以承載火箭彈。

驅逐艦



雖然攻擊力與防禦力都比戰艦弱，但可做炮擊、爆雷，等多重攻擊。裝甲弱，易被擊沈。但機動力強，在ＨＥＸ戰中，大部份的驅逐艦可輕易移位２ＨＥＸ。

潛水艇



由於速度低，因此最好單獨編制成潛艇隊。由於不會遭遇戰艦和從航空母艦來的攻擊，因此，可用來對付這些艦隊進行致命攻擊。更能，對敵方潛艇做魚雷攻擊，但也只限潛艇而已。

兵員輸送船・燃料輸送船




一艘兵員輸送船，能承載十大隊兵士，燃料積載至1000。如果不載兵士，只光運送燃料，便可替代成爲燃料輸送船。燃料輸送船一艘，最多能搭載燃料至6000。輸送船的機能只在運輸而已，不具任何攻擊力，更幾乎是沒有防禦力。

最好把第一艦隊改編爲旗艦一艘，再將其他的編爲第二以下的艦隊。讓它除攻略基地外，也可以攻擊敵人艦隊。如此，司令長官也可留在母港，放心地施行內外政策。

艦隊最多能編成至16個，在其他港口停港時或在海洋上，也可再重

提督實戰講義　作戰會議

決定重點作戰目標時，很多人根本不知如何去選擇人及基地。那麼，到底要如何才好呢？敵軍兵員人數是攻略敵人基地的首要情報，先選擇攻擊駐守兵員較少的基地，而如果這基地的原油生產力高的話，就更好了。例如：山打根、班塞馬新、納卯等，便是典型的好地方，此外，例如人口多的上海，也是好目標。

陸軍傾向於提案出難攻略的基地爲目標，要儘量想辦法讓他們認同海軍的意見。

新編制，請看13頁的「艦隊特徵」表，以來編成有效的艦隊吧。此時1艦隊雖可炮擊，但無法攻擊潛艇。2航空母艦中，利用其航空機的攻擊力雖屬可觀，但艦船本身的攻擊力和防禦力弱，航空機無法起飛做夜間戰鬥等缺點，此點會成為被攻擊的弱點。應多考慮。

如果要舉出編成例的話，可以艦隊攻擊用的戰艦及航空母艦為中心的編制，或和登陸用的兵員輸送船和護衛的驅逐艦的編成等。接著，再編成僅只一艘驅逐艦的艦隊，讓將校乘座其上送往至我方基地，再進行軍政指令如此藉此來獲得經驗值。

但是，亦用不著將一切艦船編入艦隊。未編入而未有歸屬的艦隊，必須予以「完全修理」以增強其戰力。或許可拿來做為搭載新開發的機材，以進行必要的「改造」。對應於作戰，以作為下一次作戰的伏兵，因而對軍隊編成要小心進行。



現在與過去相同，政治的基本原則不外「糖果與鞭子」，以食糧分配以換取住民們的好感，否則無論兵員或資材，都無法獲得供應。

●艦隊補給

舞臺劇本1的所有艦船，與舞臺劇本2以後的所有未編制艦船，一開始並沒有足夠的燃料，因而必須在艦船出港前，儘量給予「補給」。

補給時，除了燃料之外，更要搭載兵士，或艦載機（戰鬥機、雷爆機等），如果是登陸部隊，要增加兵員及戰鬥機。如果是艦隊攻擊為目的，也可增加雷爆機。

但對艦隊補給，是按照本艦隊進港，其基地的儲備量，來決定其最大值。因此，在母港之外，有時不容易獲得完全補給，必須小心。

補給需要某些程度的時間。對複數的艦隊進行補給，必須注意其補給量是成日數比例的。讓即將出港的先發艦隊或將前往前線的艦隊先行補給。因此，補給必須有計劃地進行，以免延誤。

「肚子餓，無心應戰」，艦船也是如此。如果沒燃料便無法行動，而且補給需要時日，這段時間內，有許多事必須同時進行。

●基地補給的效果

經常掌握各基地的狀況，臨機應變，做彈性的補給，是司令長官的重要職責。

基地燃料



當基地燃料為「0」的狀態，敵人登陸兵士一旦侵入村鎮時，基地便會淪陷，因此，必須儘快補給。而且，燃料也可當做對基地住民的糧食分配來使用，因而多多益善。

基地資材



在能修理的基地必須多儲存，才能做有效率的緊急修理。且一旦遭遇敵人攻擊，基地的耐久度、武裝度，都需要補給資材來復原。（但是，要在有兵員存在的場合）。

兵員



基地兵員的多寡，與基地被占領時的條件有關。兵員當然越多越好，因為兵源充足，便可獨自應付來自敵方的攻擊，甚至主動攻擊到敵人的基地去。

戰鬥機·長距離爆擊機·新型戰鬥機



可獨自發動攻擊，使敵方的戰鬥力相對地下降，利用長距離爆擊機（轟炸機），亦可攻擊較遠方的基地。而新型戰鬥機一旦可生產，那麼其成本只與戰鬥機相同，但攻擊力卻強數倍。這些亦可用來防衛基地。

雷爆機



能對著在基地附近航行的敵艦隊，發出集中性的攻擊。

偵察機



能提高對敵艦隊發現率

火箭彈



通常是配備於基地，以增強防禦力。且可獨立對敵人基地發動攻擊，減弱敵基地戰鬥力。

兵員輸送船



可增加下回以後的兵員補充量。如果兵員輸送量呈「0」，便無法再補充了，這點要很小心。

燃料輸送船



增加下回以後的燃料等的物資補給量。在原油、鐵礦生產力高的基地，必須多此配備。月底往母港的燃料，資材運送量會增加。如果，燃料運送船變成「0」，補給及對母港的輸送會因而中斷，此點不得不注意。

●待機

由於補給中的船無法出港，必須選擇待機指令中的「補給終了」，來終止補給中的艦隊之必要補給，亦可取消指令的實行。

一旦待機，便無法下達任何命令給其他艦隊，因此，必須先確定所有的艦隊，都位於安全的位置，才可待機。

提督實戰講義　艦隊編成

航空母艦及戰艦，再加上可當對潛艇使用的巡洋艦、驅逐艦，這些可說是艦隊的基本組成份子。但如果想由這種狀態出擊攻擊敵艦隊，則必須增加，足以承載雷爆機的航空母艦。如果，只是做基地攻略，則只要略為增加一些戰艦即可。

另外，可做為右記艦隊的後方支援可再加以以戰艦為中心的艦隊，或以儘量收集有關敵方艦隊情報的潛水艦隊，及敵潛水艦攻擊用的巡洋艦，或僅只以驅逐艦所構成的艦隊亦可。

戰艦的編成見仁見智，各有其意見和主張。從中吸收經驗，發現最適合自己的戰艦編制法。

●基地補給

為了艦隊補給或緊急修理等原因，基地的備蓄量(儲備量)往往會減少，這時必須由國家的備蓄供給。

對基地而言，最大的補給量來自於配屬在此基地的輸送船數。燃料、資材、火箭彈(ロケット)則決定於燃料輸送船。兵員則來自於兵員輸送船。倘若沒有輸送船，就無法得到補給，輸送船愈多，補給量也相對地增加。航空機所保有的軍補給可達到最大值。

判斷該補給的時機是很重要的。前線基地，或是可能成為重要據點的基地，應該經常補給。但是，如果收到「現在正遭受攻擊」的電報，就要立刻補給不足的物資。參考第15頁的「基地補給効果」和臨機應變的方法。

如果占領了鐵礦、原油的產地，國家的備蓄量就會增加，而且，每個月會再重新計算一次備蓄量。

一時的猶豫不決可能導致失去基地。所以要時常考慮、計劃未來。對於可能成為戰略上重要據點的基地，要盡快補給。

●會議

第一艦隊位於母港時，就可以舉行各種會議來實行國家政策。請參考「會議指令和它的效果」表。尤其是「外交政策」上，由於這是可在不動用預算下就能提高技術力，所以，當難易度設定為高時，或者可供分配預算少的時候，此法就甚為便利。

有時，也可以要求其他基地或同盟國供應武器，或改善待遇，但這些往往則要另外考慮住民友好度或國與國之間的友好度及基地的重要度。在出港口時，陸軍可能會支援，也可能會扯海軍的後腿。

藉著決定兵器生產、外交政策、技術開發等的會議指令，將海軍司令長官的意見反映在國政上，使我方局勢更有利。

●修理

艦隊遭到破壞，就要加以修理，能提供修護的基地有限，而能夠進行「完全修理」的地方就僅是母港。能提供「緊急修理」在第1舞臺時則是以下所記載之基地。

日本軍……上海(シャンハイ)、佐世保(サセボ)、吳(クレ)、橫須賀(ヨコスカ)、那霸(ナハ)、西貢(サイゴン)、脱拉克(トラック)

聯合國軍……馬尼拉(マニラ)、新加坡(シンカポール)、夏威夷(ハワイ)、摩勒斯比港(ポートモレスビ)、舊金山(サンフランシスコ)、洛杉磯(ロサンゼルス)

緊急修理的範圍包括對艦砲擊、對空砲擊、裝甲、速度等皆能予以

●會議指令和它的效果

擅利用會議指令的人，可以壓制太平洋戰爭戰況。從目標的決定到工作人員的分配都是很重要的。

指令	項目	效果
目標決定	變更重點作戰目標。如果戰況不能達成目標，成績或分數低時那麼海軍的發言權就會失効，執政者就會以陸軍所提案的3個目標做為選擇，要特別注意這點。	
兵器生產	戰鬪機、雷爆機、偵察機、新型戰鬪機、長距離轟炸機、火箭彈、兵員輸送船、燃料輸送船等的生產。	
國內政策	產業育成	工業力UP
	宣傳活動	國民士氣UP
外交政策	技術供應要求	技術力UP
	武器供應要求	武器數UP
	同盟	情報收集力UP
	招待外交團	對日(對聯)友好度UP
基地政策	供應兵員	基地兵員UP。人口愈多的基地效果愈大。
	供應燃料	燃料UP。原油產量愈多的基地效果愈大。
	供應資材	資材UP。鐵礦產量愈多的基地效果愈大。
	改善待遇	住民友好度UP。基地耐久度、武裝度則DOWN
	分配食糧	住民友好度UP。燃料則DOWN
技術開發	強化情報部	情報收集力UP
	砲熕技術力	砲擊力UP
	鋼材技術力	艦船裝甲強度UP
	機關技術力	艦船速度UP
	航空技術力	航空機性能UP
	電氣技術力	索敵能力UP
工作員	命令我方間諜潛入敵人基地。再以情報指令來做破壞活動的實行。	

修理。

提督實戰講義 基地補給

基地補給是非常重要的任務。事實上，一時的疏忽可能導致喪失一個基地，尤其是被當作據點的重要基地，一定要給予大量、次數頻繁的補給。

然而，由於國力困乏，所以要積極調度，使基地之間互通有無。方法其實很簡單，首先利用軍政指令把在原油、鐵礦生產力高的基地所得的物資輸送至國內，再把這些物資送到需要補給的基地就可以了。簡言之，就是將物資由產量豐盛的基地轉送到不足的基地。



修護1單位，耗費的資材則是7。而完全修理除了以上之外，也可以擴大積載機數，並且可把沒有破損艦船的各種性能提高到現在技術力的上限。這時，新兵器開發成功的話，也可裝備新兵器。

如果把1個地方的修理當作1且所耗費的資材爲1，那麼，由於修理的時間是按月計算，以月爲單位，所以，不論是在月初或月底修理都會在隔月如期完成，也就是說下個月1號完成（這是在修理須耗一月的實際情形）。與其在中旬以前提高技術力，不如在月底才做修理，如此一來可以更有效的增強性能

●建造、修改、改造艦船

長期的戰鬥下來，有些艦船可能遭到被擊沈的命運，所以有必要開發新的艦船種類。使戰爭的狀況更有利於我方，我們稱爲實行「艦船建造」，以彌補艦船的不足。通常，我們利用已經沈沒艦船本身的材料建造新的艦船，需要耗費6～24個月之久。只要原艦船的鋼材、砲熕、機關、電氣之技術力在80以上，就可以改造爲最新的新型艦船。

如果想要在更短的時間內補給、增強軍力，有一種方法稱爲「艦船改修」，就是把還未有所歸屬的艦船以3～12個月的時間修改爲其他的艦船，但是若要修建的期限愈短，則所消耗的工業力會愈多。

一旦新型戰鬥機或火箭彈（ロケット）開發成功，爲了裝載這些兵器，必須做「改造」，以增強綜合性的戰力。

全艦向作戰目標前進

完成補給，終於可以讓艦隊出港，從港灣指令的「出港」選擇第1艦隊來離開母港。艦隊往海洋出發，以後就要善用海上指令來命令艦隊基地。

●在海洋上

用作戰指令的「移動」來決定速度

●攻擊順序

爲了要在激烈的海戰中獲勝，必須選擇適合攻擊目標的手段。



空：愈接近目標，攻擊ＴＵＲＮ(回合)數也愈增，可予以敵人更大的打擊。在敵人的航空機無法使用的夜晚進入空擊領域準備，第二天早晨再發動攻擊是最理想的作戰方法。雷爆機雖然可以積(裝)載魚雷或炸彈，但以炸彈攻擊敵人基地爲目的，而魚雷則是用來攻擊敵方的艦隊，以此正確的方式來選擇則攻擊效果會增加不少。移動中實行空擊的話，那麼在準備期間，由於艦隊仍會持續移動，所以，待發動攻擊的時刻來臨時會更接近敵人的基地（敵人的艦隊）。這樣就還可以順利地進入砲擊體制。

砲：用空擊來打擊，並且同時已接近敵人來到他們眼前的話。爲了讓對方變成毀滅狀態，必須實行砲擊。事前先令直掩機飛行，然後再參與戰鬥，實行雙重攻擊將更有利。

登：攻擊敵人基地時，最後戰術的目的是以占領基地爲優先。先朝敵方空擊、砲擊，給予對方最大的打擊，然後再開始登陸。發動砲擊時同時讓兵員輸送船上的兵員登陸，一旦兵員登陸，就只能在最初的戰鬥下達命令，然後就採取自由行動。所以，登陸一定要選擇適當時機。

和目標地點。進攻航往時雖可以使用待機指令來設定時間，在快到達目標以前再將此指令取消。但是，最好連在海上的時間也要擅加利用，如此才是步上勝利之途。

途中期間可利用其他的「隊形」指令，預先對ＨＥＸ戰作準備，或利用「訓練」來提高兵員的航空練度、艦船練度等必要行動。訓練會整整耗費二天，因此要隨時和其他艦隊保持聯絡，並且注意避免落後。

接近敵方艦隊或敵方的基地時，爲了準備遭遇敵人的迎擊，必須實行「哨戒」指令的「直掩」，並且使用「索敵」指令，以便時時刻刻掌握周圍敵人的動向。

如果附近有我軍艦隊，就利用「艦隊編成」，和海上艦隊集合，可以增強戰力或補給燃料。

●攻擊

發現敵人的艦隊或基地，就要趕快攻擊，愈接近目標，攻擊的ＴＵＲＮ(回合)數就愈增加，所以，爲了防備敵人的攻擊，要盡量接近敵方。

攻擊分「空擊」、「砲擊」、「登陸（上陸）」等等，空擊是以航空機攻擊，在艦隊移動時亦可以使用。但是準備空擊需要好幾個小時，在這段期間，航空艦便處於毫無防備的狀態。

> **提督實戰講義　基地攻擊**
>
> 這裡要介紹的是一種對戰鬥力弱基地的攻擊法。在出港前爲了確認敵人的戰力，可派工作員前去瞭解。而且待，在接近目標時發動空擊。此時，戰鬥機必須先攻擊敵人的航空機和兵員。雷爆機則攻擊機場，在快要淩晨時予以支援，實行砲擊。這時，先讓敵方的軍隊攻擊戰鬥機，然後，再日以繼夜地發動砲擊，等到敵方兵員減少到了大約程度時，就再實行直掩，最後再登陸。此時，不必立刻讓全體士兵登陸，先用戰鬥機殲滅敵兵再登陸，以最少的兵力來占領此地。

所以，要在航空機不能飛行的夜間做準備。

雷爆機可以搭載魚雷或炸彈，假如要攻擊艦隊應該搭載魚雷，至於攻擊基地則要搭載炸彈。

快接近目標時要進行空擊，等接近充分距離時，要改變成砲擊，總之，要以戰艦等強力砲擊爲目標來給予打擊。進行砲擊時，事先要讓直掩機上升，讓它參加攻擊。

如果是攻擊基地，爲了達到占領目的應該登陸。採艦隊援護攻擊來讓兵員輸送船等的兵員登陸，一旦登陸成功，除了最初的戰鬭以外就不能給予命令，往後，就會靠獨自的判斷來行動。要注意登陸的時機。急著登陸的話，會有全體覆亡的可能性，因此，登陸前要反覆進行空擊與砲擊，讓敵人基地的兵力削減至最大是最理想的。

● 休假

持續戰鬭會使成員的疲勞度增加，士氣降低。最糟的情形還會發生傳染病。想要消除疲勞，在海上可以用其他指令中的「特別食」，允許進行一天的宴會。不過，這種方法是應急處置，而且，特別食是有限制的，倘若想完全復原，進港取得休假是最理想的。

休假可以指定3～20天，在此期間，不能給予艦隊命令。雖然可以進行非常召集，把成員叫回來，可是這樣反而會增加疲勞度。

假如進港的基地可以修理的話，在成員的休假期間，一樣可以進行艦船的「緊急修理」，因此，要依照艦船的被害狀況靈活應用。



讓「大和」沈沒的是聯軍的航空部隊。無論多麼強力的戰艦，都害怕由空中的攻擊。積極的採用魚雷攻擊，才是在海戰獲勝的要訣。

其他的指令

最後要介紹的是，能讓遊戲有利進行的其他指令。

進行「無線封鎖」，如此一來艦隊



卽使是優秀的兵員，一旦疲勞過度也無法充分工作。所以，應該休息時就要讓他們休息，讓他們發揮最大限度的能力是司令長官的任務。

卽不易被敵人發現，而且，對發動奇襲等也有效果。但是，它的缺點是，無法得知我方艦隊的位置與不能獲得敵人情報，同時不能進行海上編制。

「敵作戰」是，可以取得和敵人的重點作戰目標有關的情報。通常，情報的收集力愈高，成功率也高。

把「工作員」當作間諜派去敵人基地，卽可讓他進行各種的破壞活動。不過，敵人的情報收集力高時，工作員會因爲失敗被捕。

「戰果」會把我軍與敵軍的現存艦船與沈沒艦船表示出來，表示的戰果是第一艦隊離開母港到回港之間的結果，回港後的沈沒艦船會恢復0。

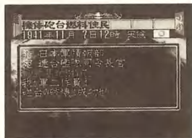
「報告義務」是選擇艦隊進行敵人潛艇的發現報告，「艦隊表示」是選擇在太平洋地圖上所表示的艦隊。

進行「機雷設置」，卽有二分之一的機率破壞擁有驅逐艦程度裝甲的艦船，引起爆炸。最好設置在防衛據點的基地。

除了母港、本土、沒有住民的基地之外的我方基地，艦隊進港卽可使用軍政指令。住民的友好度低時，便有發生游擊活動的可能性，所以，要先用糧食分配來提高友好度，再要求兵員、燃料、資材的供給。進行待遇改善，雖然會提高友好度，可是基地耐久力與武裝度反而會降低，因此，應該視狀況來加以避免爲佳。

要有效的活用以上的命令來實行作戰，以便獲得最後的勝利。然而，不可能一開始卽得到成功。要反覆的玩幾次，掌握作戰的立案法與艦隊運用的要訣。

最後，祈禱獲勝吧！



「工作員」指令會逐漸的產生傷害讓敵人痛苦。雖然沒有ＨＥＸ戰那樣厲害，但是，它的效果也是不容忽視的。

提督實戰講座　傳染病

第二次大戰時，因爲不良的飲用水，以至於發生了瘧疾等的熱帶性傳染病，使將兵們失去了戰鬭能力。據說，聯軍爲了保持戰場的清潔，用了豐富的醫藥品來對抗傳染病。

在遊戲中，如果是南方航行中或疲勞度高時，容易發生傳染病。傳染病會讓艦隊士氣低落，因此，要盡快進港到最近的我方基地休息，讓疾病痊癒。進港後要立卽讓士兵休息，否則，整個基地全體都會受到傳染，讓基地兵力遭受損害，要注意。

必勝海戰術論

HOW TO BATTLE

『提督的決斷』的妙味是，艦船、航空機產生戰鬪火花的HEX戰。以下是，HEX戰重點的簡單解說。

首先，要以各部隊的優點來彌補缺點的戰法，這是最重要的。所以，要充分掌握各部隊的特徵。例如：艦船的砲彈幾乎無法命中航空機，相反地，無法抵擋雷爆機（魚雷俯衝機）的攻擊。在可能遭受敵襲的海域航行時，要經常讓直掩機升高，極力避免讓艦船單獨和雷爆機對峙。

此外，和潛艇作戰時，能攻擊潛艇的是搭載爆雷的驅逐艦與巡洋艦，至於其他的艦船，就只能到處逃竄的份了！在毀滅潛艇以前無法離開戰場，因此，對戰艦與航空母艦來說，潛艇是比雷爆機更大的天敵



現在，令人興奮的HEX戰開始了！總之，HEX戰的精萃是砲擊戰。對著敵艦，繼續用大砲攻擊吧！

擊沈敵人艦船、攻陷敵人基地，才是司令長官的願望。要以冷靜、正確的指揮調度，召來勝利的女神。

艦隊攻擊與基地攻擊

在海上和敵艦隊發生激烈衝突時，航空母艦與輸送船等容易成爲攻擊的目標艦船，應該盡早離開戰場，而且，戰艦要由遠方進行砲擊。巡洋艦或驅逐艦要靠近敵艦船，然後再發動魚雷攻擊比較有效。

在『提督的決斷』，有砲擊、爆雷等各種的攻擊手段，不過，並不是百發百中的，命中率會受到艦船練度、航空練度、艦船性能、艦隊士氣、天候等各種條件的左右。

攻擊敵基地時，要採空擊→砲擊→登陸的順序，緩慢的給予打擊。可是使用這種老套，想以一次的攻擊攻陷敵基地（尤其是兵員多的基地）是相當困難的。因爲敵人不會爲了一次的戰鬪投入全兵力，因此，爲了符合基地占領條件，要採取反覆的攻擊。

如果已經發明火箭彈（ロケット），在砲擊之前用火箭彈攻擊的話，應該能展開更有利的攻擊。而且，想減少敵航空機（特別是雷爆機）的威脅時，要集中攻擊燃料庫減少基

●攻擊單位

知己知彼，百戰百勝。要活用各部隊的特徵來戰鬪，爭取勝利的榮冠！

	名称	攻擊手段	主要攻擊対象
艦船	正規航空母艦 輕航空母艦	砲擊	基地設施 艦船 航空機
	弩級戰艦 戰艦	砲擊	基地設施 艦船 航空機
	巡洋艦 驅逐艦	砲擊 魚雷 爆雷	
	潛水艦	魚雷	艦船
航空機	戦闘機	砲擊(銃擊)	基地設施 航空機 兵員
	雷爆機	爆彈 炸彈或 魚雷	基地設施 艦船 航空機
			基地設施 艦船 航空機
	兵員	砲擊(銃擊)	基地設施 艦船 航空機
	砲台	砲擊	艦船 航空機

地燃料，那麼，下次能參加HEX戰的航空機數便會減少。燃料減少到0的話，敵航空機便無法參加作戰，如此，可簡單的占領基地。



從海上用新兵器的火箭彈來發動攻擊。它的威力十足，甚至不會遭遇敵人的攻擊。要盡早加入戰力。


襲擊弩級戰艦的雷爆機群。在艦隊戰、弩級戰艦會發揮可怕的戰鬥力，可是對象是雷爆機的話，就大事不妙。

NEW WARSHIP

最後要說明的是新型艦船。既然是新型，當然是威力十足了，不過，建造時要花費龐大的資材與時間。所以，在沒有這種能力的序盤，要利用完全修理來增強綜合性的戰力。通常，讓數艘新型潛艇組成艦隊的話，幾乎能毫髮無傷的毀滅敵主力艦隊，可見其威力之強，因此，要有計畫的貯存資材，盡快地加入戰力。


潛入海底深處，等待機會攻擊敵艦隊的海的狙擊手潛艇。很多艦船都因為它的魚雷攻擊沈沒了。尤其是新型潛艇的威力更是超強。

資料分析講座

在情報戰獲勝！要充分掌握龐大指令與資料的相互關係，以正確的判斷引導自軍獲勝。要仔細的看！

資料分析是獲勝的關鍵

因為指令操作的複雜與資料數的豐富，容易使SLG變的困難，其中，提督的決斷，不僅遊戲本身充滿趣味，它的複雜性也是超弩級的。

眾多指令，會影響到資料的複雜性。通常，一點點資料的變化，即會對遊戲的進行產生莫大的影響。

假如實行某一種指令。結果，想要提高的資料狀態改善，卻在意外的地方產生不良的影響，像這種事是不足為奇的。

例如，在耐久度0，兵員0的基地。直接被敵人登陸占領村、鎮即會淪陷，所以，應該進行基地補給、兵員補充。有兵員的話，耐久度與武裝度會自動上升到最大值。然而，你是否注意到，這些資料會和資材的消費同時上升？

倘若該基地是可以修理的基地，一旦資材不足便無法進行令人滿意的修理。至於稀少而價值高的可能修理的基地，則要盡量多貯存一點資材。

為了避免發生麻煩，在這裡，要明確了解「提督的決斷」的指令與資料的關係，以便讓遊戲順利的進行。而且，在表中的「資料關聯事項」，還說明了資料的上升對其他資料或遊戲進行的影響。此外，在「資料的↑・↓」，則說明引起資料變化的原因，以及玩者可以做到的處理方法。



不要為了龐大的指令與資料感到吃驚。身為名長官要充分掌握它們的相互關係，做正確的指揮。

●軍官資料

資料	資料關聯事項	資料的↑・↓	上限值
艦船	艦船的砲擊命中率提高		合計102
航空	航空機的攻擊命中率提高		
作戰	會議時，能獲得陸軍贊同的機率會提高 參謀（第一艦隊司令）意見的發言次數會增加		
勇猛	展開勇敢的戰鬥		
經驗	加算艦船、航空、作戰、勇猛等各種的能力值	↑出席會議 ↑當艦隊司令進行戰鬥 ↑在我方基地施行軍政	99

軍官

人地相宜——這才是人材配置的基本，『提督的決斷』的軍官們也是一樣。要讓艦船能力高的軍官擔任戰艦中心的艦隊司令，航空能力高的軍官擔任航空母艦中心的機動部隊司令，總之，讓他們在擅長的方面工作，一定不會讓你失望。

幸好，在『提督的決斷』，你可以在初期設定決定軍官的能力。一般來說，與其讓每個軍官都有平均的能力，不如把具有某種才能的軍官依種類製造出4～5人。把自己喜愛的人的能力設定高也是非常有趣的。

假如把最高軍官（日本是黑島龜人，聯合國是W・F・ハルゼイ）的作戰能力提高的話，參加會議時，即不必移動游標。

艦隊

讓艦隊經常保持良好的狀態，如此，即可縱橫無盡地活躍，而且才能成為一流的提督。

在艦隊情報中，尤其要細心的注意燃料與疲勞度。當燃料所剩無幾時，要和其他的艦隊用海上編成會合，或者事前編成用驅逐艦護衛燃料輸送船團。當疲勞度升高，可是附近沒有我方基地時，要用特別食來做緊急處理，以免使事態變嚴重，總之，要採取隨機應變。

艦隊編成的要訣是，航空母艦與戰艦不要做同數的配置，比方說，以航空母艦為中心的機動部隊，或擁有大兵力的戰艦部隊，亦即，要讓它個性化。但是，因為航空母艦與戰艦不能攻擊潛艇，所以，最好的對策是，不要忘了配備巡洋艦或驅逐艦。兵員輸送船不要配備在航空母艦，要配備在登陸用的戰艦。

●艦隊資料

資料	資料關聯事項	資料的↑・↓	上限度
天候	晴：砲擊命中率、索敵能力（敵艦隊發現率）會提高 雨：艦船會發生碰撞事故的機率提高	依晴曇雨霧的順序命中率DOWN	
旗艦	沈沒時，艦隊士氣會降低		
速度	速度愈快，燃料的消耗量愈增加 ※0節（船的速度）：停船中	依指定速度UP・DOWN	最低速的艦船速度
燃料	※到0%時艦隊便無法航行 ※0%，疲勞度99，艦隊會被消滅	↑在母港或可能補給基地補給 ↓航行中，自然消耗 ↓進行艦船或航空隊的訓練	100%
航空機	能實行空擊或索敵 戰鬥機數・雷爆機數・偵察機數	↑在母港補給 ↓戰鬥時，受到攻擊墜落（偵察機除外）	
兵員數	能登陸、占領敵基地	↑在母港或可能補給基地補給 ↓戰鬥時，受到攻擊毀滅	
輸送船		↑在母港補給 ↑在海上和其他艦隊會合 ↓戰鬥時，遭受攻擊沈沒	
兵輸	每艘能輸送兵員10大隊、燃料1000		4隻
燃輸	艦隊燃料量上升，航續距離增加，每艘能輸送燃料6000		4隻
士氣	索敵能力提高 空擊或登陸的準備需要時間會縮短 艦船、航空機的攻擊命中率會提高	↑攻陷敵基地 ↑戰鬥中，擊沈敵艦船（尤其是航空母艦・戰艦） ↓戰鬥中，我方艦船沈沒	99
疲勞度	索敵能力下降 空擊或登陸的準備需要時間會增加 高時容易罹患傳染病 ※60以上，艦隊士氣會漸漸降低 ※99，燃料變成0%時艦隊會被消滅	↑航行中，自然上升 ↑進行艦船或航空隊的艦隊 ↑實行戰鬥 ↓給予成員特別食 ↓在海上長時間待機 ↓在我方基地進港，取得休假	99

艦船

在各種戰鬥受創的艦船有修理的必要。此時，可以在可能修理的基地做緊急修理，但是，受到重創時，要回去母港做完全修理。

要裝備電波探測儀、電波照準儀等新兵器時需要做完全修理，此外，艦船需要改造才能搭載火箭彈（ロケット）、新型戰鬥機。無論是修理、改修、改造、建造都需要相當的時間，最好以一個月為單位在月初完成，這樣的話最好是在月底進行便有效率。

最後，要掌握新建造的新造艦加入作戰行列的時機，如此，才能使作戰立案變的有利。特別是，是否讓在昭和17年1月完成的「大和」與8月完成的「武藏」加入作戰，會成為左右勝敗的要因。

●艦船資料

資料	資料關聯事項	資料的↑・↓	上限值
艦船性能		↑艦船緊急修理，完全修理 ↓遭敵人攻擊中彈時 ↓接觸機雷（水雷）而受傷中	按照技術力變化
對艦（砲擊）	對艦船砲擊的威力上昇		
對空（砲擊）	對航空機砲擊的威力上昇		
裝甲	艦船的防禦力上昇 ※0時，艦船就會沈沒	↓火災發生（無法滅火時每一TURN(輪回)會降低1）	
速度	降低時，就不能脫離戰場 ※0節時，艦船及艦隊就不可能航行 ※驅逐艦為30，其他艦船為36節以上時，在戰鬥中能移動2HEX		
搭載		↑在母港補給 ↑在母港完全修理 ↓遭敵人攻擊而墜落	按照艦種變化
	戰鬥機數量，新型戰鬥機數量（空母），雷爆機數量，火箭彈（空母、戰艦、巡洋艦），偵察機數量		
兵員			按照艦種變化
兵器	J 新型戰鬥機搭載（空母） →能攻擊長距離爆擊機 R 火箭彈搭載（空母、戰艦、巡洋艦） →能從海上攻擊基地 →戰鬥時，射程距離會增加	在母港改造艦船裝備	
艦練（艦船練度）	艦船的砲擊命中率會上昇 上陸或砲擊所需要的準備時間會縮短 火災發生時的滅火率會上昇	↑獲得敵方艦隊的攻擊經驗 ↑實行艦隊訓練	99
空練（航空練度）	航空機的砲擊命中率會上昇 索敵能力會上昇 空擊所需要的時間會縮短	↑獲得空擊的戰鬥經驗 ↑實行航空隊的訓練	99
運	敵彈的命中運會下降		
電探	裝備或索敵能力會上昇	在母港進行完全修理與加強裝備	
電照	裝備後即使處於夜間也不會降低射程距離 裝備後即使處於惡劣天候也不會降低砲擊命中率	在母港進行完全修理與加強裝備	
病（傳染病）	艦船士氣會急速下降 疲勞度會急速上昇	靠港休息後，傳染病就會痊癒	

國力

在太平洋戰爭中，日軍雖擁有著優秀的軍隊，但由於美軍積極發展了不少像雷達等的新兵器，藉著這不斷開發的美軍技術力所以才能一舉擊潰了趕不上時代潮流的日軍。

當我們在進行遊戲時，也同樣可明顯地看出這種國力差距來。所以如果日軍要尋找活路的話，就得採取下列兩種方法：一要在戰爭剛開始時，就以快速的攻勢毀滅敵人的戰力。二依靠國力較強的同盟國，或是從德國方面吸收技術。不過，在協約國方面，卻有著想讓戰爭拖長的打算；因此日軍也可在戰情的演變中看到國力的消長。

至於每個月所供應的預算多寡，和國民士氣及工業力大有關係，所以如果要改成長期戰的話，就要事先逐漸地增加才對。

●國力資料

資料	資料關聯事項	資料的↑・↓	上限值
技術力	在建造或是修理艦船時，性能的上限値會上昇；而且當它累積到了某一定値時，就可以著手於新兵器的開發，或是新型艦船的建造	↑在會議中提出向同盟國要求技術協助的外交政策獲得成功 ↑在會議中為技術開發的事項做預算	
情報收集力	間諜的破壞工作成功率會上昇 敵艦情報的報告機率會上昇 索敵能力（敵艦發現率）會上昇		99
砲熕技術力	建造或修改過的艦船，在對艦砲擊力、對空砲擊力上會提昇		99
鋼材技術力	建造或修改過的艦船裝甲度會上昇		99
機關技術力	建造或是修改過的艦船行駛速度會上昇 魚雷攻擊的命中率會上昇		99
航空技術力	航空機性能，HEX戰時的戰鬥力會提昇 ※80以上時，長距離的爆擊機就能成功地開發生產 ※95以上時，新型戰鬥機就能成功地開發生產		99
電氣技術力	電波探測儀，電波照準儀的性能就會上昇 索敵能力，砲擊照準率上昇 ※50以上時，就能成功地開發生產電波探測儀 ※70以上時，就能成功地開發生產電波照準儀 ※航空、電器80以上時，就能成功地開發生產火箭彈 ※砲熕、鋼材、機關、電氣80以上時，就能成功地開發及生產新型艦船		99
士氣（國民士氣）	每月初供給的預算會增加，士兵數量會上昇；而艦船的修改或建造時間會縮短	↑在會議中對宣傳活動做預算 ↓本土基地的村、鎮受到攻擊 第一艦隊進入母港時，按照成績（戰果）來決定UP・DOWN	99
工業（力）	每月初供給的預算會增加，而艦船的修改或建造時間會縮短	↑會議時對產業發展作預算 ↓實行艦船的改修或建造 ↓戰鬥時，本土基地的工廠或港灣設施遭敵方攻擊	
軍事物資 資材		↑每月初的供給 ↓實行艦船的修改修理、建造、改造、基地補給、機雷的鋪設等	
儲備燃料		↓實行艦隊補給、基地補給、艦船的改修或建造	
預算		↓會議時對兵器生產、產業發展、宣傳活動、技術開發等的投資	
兵員		↓實行艦船補給、基地補給	
軍隊保有之兵力		↑按照會議的決定生產製造兵器 ↑會議中提出向同盟國方面要求武器供應的外交政策成功 ↓實行艦船補給、基地補給 ↓接收同盟國及中立國所要求的武器	
	戰鬥機、雷爆機、偵察機、新型戰鬥機、火箭彈、長距離轟炸機、兵員輸送船、燃料輸送船		

●基地資料(1)

資料	資料關聯事項	資料的↑・↓	上限值
鐵礦(生產力)	基地資材上昇（月底輸送至母港）		
原油(生產力)	基地燃料上昇（剩餘部分輸送至母港）		
人口	提供住民及兵員供出數上昇（基地政策、軍政的會議結果）		
工業(價値)	每月初編列預算上昇(受各基地合計的影響)		
修補	艦船緊急修補中，實行艦隊補給		
友好（住民友好）	對於低層住民進行遊擊活動即基地的武裝度、耐久度、燃料、資材、兵員數均將減半	↑對住民實行食糧分配或改善待遇(基地政策、軍政的會議) ↓要求住民提供兵員、燃料及資材(基地政策、軍政的會議) ↓對於被敵方工作員煽動的住民，若增加其食糧分配、改善待遇則按ＵＰ，拒絕則按ＤＯＷＮ	
敵兵		↑被登陸上基地	
登陸兵員		↓在基地上迎擊消耗兵員	
敵兵燃料	※若為"０"時，登陸兵全被消滅	↓自然耗損	
耐久(度)	基地資材會ＤＯＷＮ降低(兵員充分集合) ※５以上時，電波照準儀啓動後，砲臺的夜間射程距離會增長 ※０時，基地兵員全軍覆沒，敵軍登陸侵佔村鎮，基地陷落	↑兵員消耗上升至最大値者 ↓戰鬪時，村鎮及港灣設備遭受敵軍攻擊 ↓改善對住民的待遇(受基地政策、軍政、住民的要求)	按照基地的變化
武裝(度)	基地資材會ＤＯＷＮ降低(僅兵員存在的場合) 砲臺的數量會增加(武裝度為10時可增加一臺)	↑有兵員的話，資材消耗將上升到到最大值 ↓改善住民的待遇（受基地政策、軍政及住民的要求） ↓被敵方工作者破壞砲臺 ↓砲臺遭遇敵軍的攻擊	按照基地的變化
基地物資		↑從母港輸送補給 ↑成功地從住民處得到兵員、燃料及資材	
資材	耐久度、武裝度上昇	↓緊急修理，靠港中的艦船（等待修理可能中)	9.999
兵員	※若為"０"時，耐久度為"０"，敵軍登陸、村鎮被侵佔、基地陷落	↑敵軍成功地佔領基地（登陸兵員數目會增加) ↓基地遭受攻擊，無法防衛	
基地燃料	※若為"０"時，敵軍一旦登陸，村鎮基地即告陷落	↑石油生產基地自然增加 敵軍登陸成功地占領基地（敵軍的燃料會增加) ↓補給靠港中的艦隊 ↓基地航空隊燃料的消耗 ↓住民實施食糧分配（基地政策、軍政、住民的要求) ↓燃料被敵方工作者所破壞 ↓燃料槽遭受敵方攻擊	300.000
輸送船		↑從母港實行補給 ↓基地遭受攻擊	
兵員輸送船	下一次補給兵員數可能會增加		
燃料輸送船	下一次補給燃料、資材、火箭彈數可能會增加 月底對母港的供給量會增加	※下次補給的日數	

●基地資料(2)

資料	資料關聯事項	資料的↑・↓	上限值
日數	※下一次補給的日數	↑母港實行補給工作 ↓經過一日的時間	按照母港的距離
航空兵力		↑母港實行補給工作 ↓攻擊敵方基地(自動) ↓因對抗敵方攻擊，阻止其艦隊，出動空軍迎擊而消耗之兵力 ↓因敵方工作者進行破壞機場計劃成功 ↓機場遭受敵方之攻擊	
戰鬪機數、雷爆機數、偵察機數、新型戰鬪機數 火箭彈數、長距離轟炸機數			
備考 母港	兵力補給、艦船建造、完成修理、舉行會議、他國外交團體可能的回答		
索敵	敵艦隊的位置情報		

基地

看守基地的要點有二：

第一是能不能提供緊急修理或補給。在五十個基地中，只能修理的有十三個基地。其中，尤其是脫拉克(トラック)基地可能為了獲得太平洋的制海權，日美間會在此發生交戰。

第二個是有沒有生產鋼鐵、石油。若有資源的基地，每月底會把燃料和資材送至母港。本來資源即短缺的日本，一定要確保基地，因為這些物資須經由基地的配備的燃料輸送船輸送，(一艘的燃料是六千，零艘則完全不會寄來)，要充分注意輸送船的數量。

相反地，運用相同的情形可攻擊敵人基地的輸送船，可以切斷基地的補給，是一種好戰略。

他國

戰爭時，敵人越少，當然就越有利，在『提督的決斷』中亦是如此，和各國進行交涉，順利的話，對於戰局將有很大的幫助。

首先答應同盟國、中立國，接受其提供兵器的要求，則他國的友好度會上升，而且，同盟國也會適時補給武器。當和中立國的友好度超過八十的話，可以試著向同盟國提出請求，和技術大國蘇聯結盟，將來可能會有利的展開。而且在選擇同盟國時，要注意瑞士是保持中立的，是也有不參加任何一方的國家。聯合國的組識非常強大，要破壞其團結並非一朝一夕，可能要看你的外交手腕。

如果是日軍，要期待技術力高超的德國來協助，因此要常常派遣外交團。

●他國資料

資料	資料關聯事項	資料的↑・↓	上限值
同盟	本國的情報收集力會上升 可以提供技術力與武器，亦可要與其他同盟國請求補給 如果同盟國越多，則對本國的勢力會更加有利		
對日（友好） 對聯合國 （友好）	※80以上時，有締結同盟的可能	↑舉行同盟國會議的外交政策，並邀請中立國的外交團體 ↑答應提供同盟國與中立國技術力與武器的供應之要求 ↓拒絕提供同盟國與中立國技術力與武器的供應要求 ↓同盟國及中立國內自軍基地遭到攻擊。	99
軍保有兵力 新型戰鬥機、火箭彈、長距離轟炸機		↑接受同盟國、中立國的武器供給 ↓依會議的外交政策，向同盟國要求武器的提供成功	
技術力 砲熕、鋼材、機關、航空、電氣技術力		↑接受同盟國、中立國的技術供給給	99



第二部
海鷲們的奮戰記
The Reports on Battle at Sea



在畫面上展開的另一個太平洋戰爭……。

如果你是一個司令長官，你應如何指揮，如何下決斷，如何運用自己的手，來改變歷史！

我、奇襲夏威夷成功！

ATTACK ON PEARL HARBOR

●短期決戰構想計劃

今天，（昭和十八年十一月一日）我，山本五十六接受「聯合艦隊司令長官」的重任，這個任命表示以前由我的主張的短期決戰構想計劃被大本營接受了，這是和英美一決勝敗的好時機。在「吳軍港」聯合司令部的我，馬上讓井上（井上成美）帶著準備好的作戰計劃書到大本營。

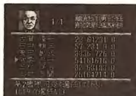
當初的作戰計劃是珍珠港的攻擊部隊，在回程尚可攻略威克島和美國在西太平洋戰略據點的菲律賓、馬尼拉及準備當聯合艦隊一大基地的南洋群島中之脫拉克島。

但是本次作戰的計劃遭到陸軍反對，因為一心想和英美一決雌雄的陸軍，對這次踏實的作戰案的看法太消極了。因此改變成第二案計劃，把威克島取代成為攻略中途島及馬尼拉還有襲擊山打根石油據點獲得陸軍的認同。親德派的陸軍好像看不起英美的實力，我曾當過駐美大使館的武官，非常了解美國的國力，他們並不像想像中的虛弱，實際上有龐大的資源……。

過了一會，我和剛從大本營回來的井上一起研究如何編列艦隊。

第一艦隊旗艦「愛宕」，由我指揮。司令部裏有人反對把聯合艦隊的旗艦「長門」改變為重型巡洋艦，即然此次我不打算出擊，就在司令部指揮，這次司令部隊的分配處置應該是正確的。現在和英美的戰爭不能偏限於一海一域的小局面，而是擴展到太平洋全面進行。司令部隊須要高度的通信能力和情報收集的解析能力。這些設備是海上的艦隊所無法辦到的，不能再像日俄戰爭時，聯合

艦隊司令長官還要自己站在第一線指揮第二艦隊，珍珠港奇襲部隊的大任考慮到最後，決定交給南雲（南雲忠一）執行。以編成赤城．加賀的第一航空戰隊和飛龍．蒼龍的第二航空戰隊，及剛剛編成部隊的第五航空戰隊翔鶴．瑞鶴等航空母艦機動部隊為中心。當做護衛則是由配備高速戰艦的比叡．霧島擔任。二個戰艦雖然都是二流戰艦，但是最初假設這個艦隊是不會被捲入砲擊戰。除此之外，就是六架水上偵察機，索敵能力優秀的航空巡洋艦的利根．筑摩和輕巡洋艦二艘（大井．北上）、驅逐艦四艘、燃料輸送船四艘。旗艦是航空母艦赤城，雖然有人認為「用裝甲薄弱的航空母艦當做旗艦，對司令部遭受破壞的危險性大」或者「航空母艦通信能力低，不適合當做旗艦」，但是因為在戰亂中不可能由護衛戰艦或輕巡洋艦來指揮，且是分秒必爭的航空戰，因此特別指定





赤城為旗艦。

第三艦隊是馬尼拉攻略部隊，由古賀（古賀峰一）為司令官，聯合艦隊的六艘戰艦（長門．陸奧．伊勢．日向．扶桑．山城）為主力，伴隨的是重巡洋艦七艘（鳥海．青葉．古鷹．加古．足柄．羽黑．衣笠）及輕巡一艘（夕張）、驅逐艦一艘、兵員輸送船四艘、燃料輸送船四艘。而且為了慎重起見，也配備舊式型航空母艦（鳳翔）。在司令部內可能有人會認為「這個艦隊應該在海上決戰」，因為和攻擊距離長的航空機動部隊相比，這些戰艦群就顯得老式，只屬於海上砲臺而已，只能用艦砲來攻擊敵人的戰力。雖然如此仍然是穩定基地的重要一環。

第四艦隊是山打根攻略部隊，這個艦隊是由輕型航空母艦二艘（龍驤．瑞鳳）、高速戰艦二艘（金剛．榛名）、重型巡洋艦八艘（最上．熊野．三隈．鈴谷．

摩耶・那智・妙高・高雄）、輕型巡洋艦二艘（鬼怒・由良）、驅逐艦二艘、兵員輸送船四艘、燃料輸送船四艘所組成。由小澤治三郎指揮，旗艦爲金剛，對抗地點可能在瓜哇及蘇門答臘一帶。美國、澳洲及荷蘭的小艦隊，可能調派衝鋒戰隊來參戰，不過若美國的遠東艦隊─威爾斯親王號和驅逐艦出現在海域的時候，我軍則準備用陸上攻擊機將之擊沈。

除此之外，僅以一艘驅逐艦的軍政部隊來編成8個艦隊，派遣到各地的據點，進行守備與進攻的定點出擊。

作戰開始，全艦出擊

十一月三日，各軍政艦隊的燃料補給開始。雖說是全艦隊，但也只是各一艘艘船配屬而已，因此預定當天應當可以補給完全。

十一月四日，軍政艦隊各別出發，前往其目的地。我從吳軍港內的愛宕的艦橋中看著他們離去。

十一月五日，攻擊珍珠港的第2艦隊，開始補給燃料。和雲南君做最後決戰前的確認。

十一月六日，派井上出席兵器出產會議。井上說服陸軍，讓陸軍同意九七式艦攻（艦上攻擊機）、九九式艦攻，一式陸攻（雷爆機）等，一共三〇〇架的生產計劃。一旦敵人艦隊接近了我方的基地時，就可依此航空機隊可作緊急的配備，亦可進行航空隊支援的方式來存在。

十一月八日，在那霸開始舖設機雷（水雷）。我的基本戰鬥構想，當然是我方的艦隊，在戰力充實期間，來進行短時間的決戰。一旦，這種作戰失敗時，想必敵人便會發揮物資方面的優勢，最後更可能轉攻到本國土來。在本土的戰爭，海軍並不管用，因而要在當敵人登陸到沖繩島以前，先把這地方予以十分



●軍政部隊

艦隊靠港在自軍的基地，便可從事軍政。以靠港指令而言，如同是「會議」中的基地政策。軍政有兩大優點，首先用食物分配，以提高住民的友好程度。另一方面，用資材、燃料、供應等，來讓住民願意提供出必要物資（即施行糖果あめ或鞭打ムチ的政策）。而後將儲備的物資，利用基地補給，以便送往需要之基地。另一方面，施行軍政的司令長官，經驗值會因而上升。



●機雷（水雷）

可說是海上地雷，設置型的爆發物，舖設置於海中。對裝甲較薄的驅逐艦及潛艇、輸送船的威脅很大，在機雷設置的海域，一般先會實行掃海，以清除機雷，免去航行的威脅。

在遊戲中，一基地最多可舖設三個，對艦隊航行其上時，有½的機率可對其引爆，如果是驅逐艦程度的裝甲度的話，必會令它沈沒。一個指令便可舖設一枚，但也會因而消耗資材2。

的要塞化。

十一月九日，產業育成會議，我親自參加本會，決定促成工業的發展，而動用200預算。我國的技術水準相當高，但是基本工業力較低。例如：世界上有名的零戰機體的設計，雖設計於國內，但現況機關炮，螺旋槳的可變齒距裝置仍是仰賴於外國製的生產線上。因此，盼望在此會議中，希望通過投資計劃，以改善現況。

從此時開始，所有派往各處的軍政艦隊，必須持續來電報告是否抵達目的地。首先，下令他們安撫當地民心，提高與住民的友好程度。

十一月十二日，第二艦隊出擊。這是在對下士官以下的兵士，亦未將目的地及作戰計劃告知的情況下，以假裝演習而出港，以達突襲之效。祈禱他們的好運。

這天，脫拉克島的索敵機，發現在附近海域航行的敵巡洋艦，可能是在演習的樣子。好像還沒有讓敵方發現我們的意圖。

十一月十三日，攻略馬尼拉的第三艦隊，開始補給燃料，同時，在南洋群島各據點，開始舖設機雷（水雷）。資材不足的據點，要求原住民提供資料。

十一月十四日，舊式的輕巡洋艦，「天龍」改裝爲航空母艦工程（艦船改裝）開始，二期工程預定十二個月，以防止物資及工業力的必要以上的浪費。

十一月十五日，天龍的同型艦，龍田改裝航空母艦的工程開始，施工期間同樣是12個月。這些改裝的航空母艦，可使敵我的航空母艦戰力，可在昭和二十年初平衡，並準備投入戰線，並占有優勢。

十一月十七日，從馬紹爾基地來電─「發現敵方艦隊。航空母艦2艘、戰艦1艘，巡洋艦5艘，驅逐艦1艘」。萬萬沒想到有2艘航空母艦─根據情報報告，2艘航空母艦，乃是「企業號」和「勒星



●住民友好

日軍在戰況占優勢時，可積極施行住民友好政策，醫療及教育更能得民心，然而，當情況扭轉，日軍一變而成豪奪強搶，引起住民相當大的反感，反而製造更多敵人。

在遊戲中，以軍政指令，實施食料分配或改善待遇，住民友好程度必然上升。而一旦降低時，除會遭受住民拒絕再提供燃料資材之外，甚至會造成游擊隊活動。

頓號」，停泊在珍珠港，「塞托拉格」在美國西海岸，敵人是否也正在進行大規模的整頓計劃，或是另有行動……?

十一月十八日，中立國瑞典（スウェーデン），要求提供技術，有關鋼砲技術，瑞典以福斯兵器公司而舉世聞名、這兵器公司看樣子也似乎是想向我國學習技術的樣子。

十一月二十一日，攻擊馬尼拉的第三艦隊出港了，根據來自各地的報告。聯合國軍隊也在活躍中，只是不太能掌握實際狀況。

到目前為止，積極安排地下工作人員滲透。

十一月二十五日，海上第二艦隊的索敵機，發現了敵方的輸送船隊。幸運的很，並未讓對方察覺的模樣。

這天，早先向德國的技術供給的要求，回覆是允諾提供技術。因而獲得了電氣技術的提供(電氣技術＋3)。

十一月二十八日，普坎基地的陸軍，正激烈地攻擊香港，根據情報，香港只有極少數的兵士，因這是個有著英國的殖民地歷史的島，可能會很快地將其攻陷。



●工作員

簡單的說，即是間諜。日軍從戰前就派遣間諜潛入珍珠港調查港内的艦船動靜，開戰後，美軍也派偵察部隊潛入日本陣地，調查日軍的動靜或從事破壞活動。

在本遊戲，要先用會議指令讓工作員潛入敵基地，接著用情報指令進行指示。雖然可以確實獲得敵基地的情報，但是，破壞行動的成功與否，會受到兩國情報收集力的影響。通常，成功率低。



●火箭彈

構造單純，容易大量生產，而且破壞力大，這是它的優點，它的缺點是，命中精度低。聯軍多半用火箭砲，從艦艇等攻擊陸上目標來支援登陸部隊。日本也有所謂的「櫻花」載人火箭。

在本遊戲，可配備在基地，也能讓航空母艦、戰艦、巡洋艦等搭載。在中地圖畫面上指定目標從海上攻擊，主要是讓敵基地的耐久度降低。它的命中率與威力會受到彈數與艦船練度的影響。

十一月二十九日，第二艦隊發現了敵方艦隊，正在海上前進。為避免被敵軍發現而先下手攻擊，指揮官南雲，下令攻擊隊起飛，攻擊敵軍。擊沈巡洋艦—柴斯特號，也使賓夕法尼亞號重挫而起火燃燒。

我方的航空隊一向訓練有素，從各方面所作的集中性魚雷轟炸，效力可說極強。雖然對突襲珍珠港深感遺憾，但若能善用每艘艦隊的話，仍是有十分的勝算機率。南雲來電報報告：「天祐，全艦隊向珍珠港突襲」。

十二月一日，獲得有關第一次資料輸送報告。貴重的物資必需要有效地運用。

同天，駐德大使館來電。據說德國空軍也成功地開發出戰略轟炸用的長距離轟炸機及噴射砲(火箭彈)，尤其是後者。如果、性能再加以改善，據說從歐洲可直接發射到美國本土上。因而，想要求德方提供我方武器，以加強戰備力。

另外，由於第2艦隊中的1艘戰艦及2艘巡洋艦和敵艦隊遭遇，並進行艦隊戰。也因此特別命令南雲，儘量避免進行艦隊戰這是為使空襲隊有充裕的起飛時間。由於，和敵方搭載有40cm砲的戰艦交戰，使我方的霧島、比叡(36cm砲)陷入苦戰。

但若巡洋艦及驅逐艦，如果能集中火力，並加上必殺的九三式魚雷，應可將它擊沉。果然如此。

對這次的勝利，司令部興奮異常。此後，接到西貢基地遭受空襲的消息，空襲西貢的攻擊機，好像是由新加坡起飛而來。雖造成的損害很小，但對英軍鬪志，決不可輕忽。

攻擊馬尼拉基地！

並不是為了要報復，這一天，決定從台南(タイナン)基地對馬尼拉(マニラ)實行第一次越洋轟炸。



●魚雷

日本海軍的93式氧魚雷是相當優秀的，相反地，美國海軍的魚雷不但威力低，而且經常故障，所以效果不好。對輸送船隊而言，潛艇的魚雷攻擊是威脅。

在本遊戲，可裝備在巡洋艦、驅逐艦、潛艇，此外，雷爆機也可以搭載。但是，能用魚雷攻擊敵艦艇的，也唯有潛艇。由於射程短，所以要進入目標隣接ＨＥＸ再使用，否則無效，不過，能給予艦船莫大的傷害。技關技術力高，命中率便會上升。



●夜戰

戰爭初期，採目視的夜戰對日軍比較有利。相反地，使用在黑暗中也能正確射擊目標的「雷達」，對聯合國比較有利。在戰爭的後半，聯軍的航空機會搭載雷達，任意的攻擊日軍的艦艇或航空機。

在本遊戲的夜戰，只能看到隣接ＨＥＸ的情形，所以只能在這個範圍内攻擊，但是，裝備電波照準儀的艦船，可進行和白天相同射程的攻擊。

十二月二日，第二艦隊再度被捲入艦隊戰。此時，敵人已經損傷了戰艦賓夕法尼亞(ペンシルバニア)號，但是，我方部隊卻展開了無危險性的擅長夜戰。經過短時間的戰鬪後，賓夕法尼亞號被魚雷轟沈了。

同日，第三艦隊開始空襲馬尼拉。

十二月三日，攻略山打根(サンダカン)的第四艦隊出擊。不久，隨即接到第二艦隊的報告說，用空襲中破(中等破壞)了輕巡赫勒拿(ヘレナ)號。

這一天，佐世保砲臺的一部分，被潛入的聯軍工作員爆破了。憲兵隊到底在做什麼?

同一天，第三艦隊躲避從馬尼拉基地進行的轟炸準備登陸馬尼拉，雖然戰艦扶桑與日向都被擊中，但是，陸戰隊成功地登陸。這場戰鬪一直持續到十二月四日黎明，輕巡洋艦・夕張因觸雷中破。

十二月四日，第二艦隊用全艦載機攻

擊珍珠港。可能是出動到各地，港內只有兩艘戰艦，但是，航空母艦企業號（エンタープライズ）與勒星頓號（レキシントン）停泊在港內。我方的攻擊隊對這兩艘航空母艦做集中攻擊，結果讓兩艦燃燒、觸礁。司令部中，雖然有人遺憾讓美國太平洋艦隊的戰艦群跑掉，不過，能擊沈航空母艦是非常大的戰果。現在，大西洋方面，在航空母艦胡蜂號（ワスプ）回航以前，美國海軍要用一艘塞拉拖格號（サラトガ）來防禦太平洋全域。

另一方面，在馬尼拉的戰鬪持續，衛進港內的戰艦陸奧與伊勢觸雷，前者大破，後者小破。

十二月五日，第二艦隊遭遇了從夏威夷基地來的空襲。輸送船一艘沈沒，戰艦霧島小破。航空母艦倉龍被擊中燃燒起來，但火勢被撲滅，並不影響航空機的起落。

十二月六日，在馬尼拉實行艦砲射擊的重巡青葉觸雷大破。然而，敵人的守備兵也被擊退，馬尼拉基地終於豎起了白旗。雖然用戰艦的艦砲來做地上支援有很大的效果，但是，水雷的威脅性很大，要記得這種教訓。爲了要占領基地，航空機要在事前進行充分的轟炸。

同日，第二艦隊進行第二次的珍珠港攻擊。在劇烈的對空砲火中，戰艦內華達號（ネバダ）被轟沈，戰艦亞利桑那號（アリゾナ）小破。因爲判斷這次攻擊會使美國太平洋艦隊毀滅，即命令第二艦隊撤回馬卡斯群島。依照當初的預定，是要讓第二艦隊回去擇捉島（エトロフ）或吳，但是，因爲空襲失去了輸送船，致使航續力降低，只能讓它們在馬卡斯（マーカス）基地和燃料輸送船會合。經過數次的戰鬪，成員的疲勞會到達極限（因爲不是第一艦隊是無法使用特別食）。攻略中途島只能留在下次再進行。



●特別食
目的是，讓因爲連續戰鬪呈現疲勞的成員消除疲勞，提高士氣與健康。日軍會給予飛行員或潛艇的成員許多特別食。
本遊戲是，在海上舉行宴會，分配特別食給成員。當成員的疲勞度下降，艦隊士氣便會上升。此時，會成爲一天待機的狀態，在這段期間，遭受敵人的攻擊便會中斷，形成浪費。所以，每個艦隊要分別搭載10天份的特別食。

第一次作戰完了

十二月八日，聯合國正式下達宣戰公告。爲什麼到現在才宣戰。因爲政府做事慢吞吞，外務省對應慢，被責罵是應該的。

同日，停泊在馬尼拉的第三艦隊遭遇了從納卯（ダバオ）來的空襲。幸好損壞的程度相當輕微，可是不能派出攔截機是令人遺憾的。盡快從本土配屬戰鬪機部隊。

十二月十日，第四艦隊的航空隊發現了美國東方艦隊。不久，在馬尼拉攻略戰受損傷打算回航本土的戰艦日向以下第十三艦隊和艦隊相遇了。重巡三艘在戰鬪開始後，很快就離開戰場。但是，遭遇相當損壞的日向，因爲低速而跑不掉。日向亂射36公分砲奮戰，結果給予戰艦威爾斯王子號（プリンス・オブ・ウェールズ）損傷，可惜寡不敵衆燃燒了起來，最後，受到敵驅逐艦的魚雷攻擊而沈沒。眞後悔沒有替它做充分的護衛。

十二月十四日，美國東方艦隊開始攻擊西貢（サイゴン）據點。西貢的降攻隊展開奮戰，讓戰艦威爾斯親王號中破，戰艦驅逐號小破。



●成績評估
第一艦隊占領基地，達成重點作戰目標回去母港，這個成績會使國民士氣提高。然而，這種事並非是第一艦隊獨有的特權。要在最終作戰完了以前讓第一艦隊出港，進行海上訓練。作戰完了同時進港，不僅會使戰果獲得評價，還會使國民士氣提高。但是，使用方法錯誤，在沒有戰果的狀態下靠港，國民士氣反而會降低，這點要注意。

十二月十五日，西貢的戰鬪持續，雖然威爾斯親王號與驅逐號被擊沈，可是陸上被多數的敵人壓倒。守備隊反抗到最後都被消滅，西貢也淪入敵人的手中。

同日，第四艦隊開始登陸山打根。敵人的抵抗力轉爲微弱。

十二月十七日，山打根（サンダカン）基地升起了白旗。這樣一來，該基地的龐大燃料資源即被我方接收。在瀨戶內海訓練中的愛宕艦上接到這個報告的我，立刻回去吳。

在這裡，發表了第一次作戰的成績評估。100分中、79分。國民士氣提高7。雖然成功地占領了馬尼拉與山打根，但無法攻擊中途島，而且還使西貢淪陷，眞令人痛心。不過，敵方損失了兩艘航空母艦與五艘戰艦，完全喪失戰鬪能力。趁此機會，向南方資源地帶，盡早展開攻略戰。

皇國的興廢就在這一戰！

十二月三十日，立下偉大戰功的機動部隊，即隸屬珍珠港第二艦隊的航空母艦返回吳這個軍港。

根據當初的作戰計畫是預計作二、三次戰鬪就返回，但是，卻意外地多了好幾次戰鬪，所以艦隊的燃料才會不足。（據南雲君的報告，剩下的燃料約有三成），所以就派遣輸送燃料用的小艦隊去馬卡斯群島，在那裡補給返回本土用的燃料。

這天，我收到帛流（パラオ）基地的來電，知道該基地正遭受戰艦，俄克拉荷馬號（オクラホマ）、馬里蘭號（メリーラン），及幾艘以重巡爲主力的美國艦隊的猛烈攻擊，於是命令駐在馬尼拉的第三艦隊前往救援，正準備出動時，不料該隊竟遭受損傷，須要緊急修理，這一修整，至少要花費三天。當地的守備軍海軍陸戰隊的五支大隊正在努力奮戰中，敵方又加派二艘戰艦的火力支援，眞不知能支持多久。

我、攻下了索倫基地！

OCCUPY THE BASE ON SORONG

第二次作戰起草

十二月三十一日，我命令井上（東京的）攜帶第二次作戰計劃書前往大本營。計劃中將作戰目標放在南方資源中心地的，位於民答那峨島的納卯（ダバオ），有龐大原油挖掘量的新幾亞島上的索倫（ソロン），及已經成爲英國遠東艦隊基地的香港（ホンコン）三個地方。雖然我深怕陸軍方面又有不同的意見，但據井上的報告，出乎意料的本部竟二話不說地同意此計畫。可是上一次海軍表現優良的緣故。

昭和年十七年一月一日，我在吳地的聯合隊司令本部迎接新年的來臨，此時，由吳的造船工廠傳來消息說弩級戰艦・大和號已經完工，這好消息無異是最佳的新年禮物，於是立即下令拖船將這艘超級戰艦拖載到聯合艦隊停泊的地方。

同一天，我又接到來自帛琉的電訊：「我們已經沒有燃料、彈藥，軍旗亦被燒燬，已經到了最後決戰的一刻。」電訊一斷，從此就失去聯絡。雖然我方陸

戰隊還在作最後的掙扎，奮戰不懈。但我想已難逃被全部消滅的命運。另一方面，美國海軍的作戰鬪志的確不凡，眞是可怕。

因此，我和甫自大本營返回的井上亦積極籌劃艦隊編組。

第一艦隊由延續在前方作戰的第二艦隊編列而成。包括：赤城、加賀的一航戰艦（航空艦隊）；飛龍、蒼龍的二航戰艦；翔鶴、瑞鶴的五航戰艦等對空機動部隊爲作戰中心，作爲保衛新戰艦・大和的主力。至於高速戰艦比叡、霧島；航空巡洋艦利根、筑摩；重巡的有青葉、加古二艘；輕巡兩艘、驅逐艦一艘、燃料輸送船四艘。旗艦則是空母・赤城。尤其是青葉和加古的奮戰可強化對空火力（據說它們裝備了和戰艦上一模一樣的高角機槍）這是値得期待的。以上這些艦隊皆要在我的指揮下攻略香港。如果可能，並要對河内或西貢發動空襲。

不過，瑞鶴和蒼龍因爲船底破了一個大洞，需要予以修理，赤城的對空火器也得修理，所以，實際的出擊時間可能會稍微晚一點。

停泊於馬尼拉的第三艦隊是納卯攻略部隊，和上回一樣，派遣古賀君爲司令官，以及戰艦5艘（長門、陸奥、伊勢、扶桑、山城）；重巡洋艦5艘（鳥海、古鷹、足柄、羽黑、衣笠）；輕空母、鳳翔；兵員輸送船四艘；燃料輸送船4艘，這些所構成的旗艦爲長門。鳳翔雖然消耗相當多的艦載機，但目前爲了維持基本戰力，只好不讓它返回本土補給。

第四艦隊是負責奪回帛琉的部隊。有高速戰艦2艘（金剛、榛名）；輕空母2艘（龍驤、瑞鳳）、重巡艦8艘（最上、熊野、三隈、鈴谷、摩耶、那智、妙高、高雄）；輕巡艦兩艘（鬼怒、由良）；驅逐艦2艘、兵員輸送船4艘；燃料輸送船4艘所組成的。繼續由小澤君指揮。至於旗艦則是金剛。

一月三日，舉行了新空母・日向的開工典禮。這艘船艦的名字乃是採取先前對戰役有特殊功勞的戰艦名稱來命名。它有強大的裝甲和對空火力，搭載機有



●兵員輸送船
包含步兵的地上部隊一旦登陸就會變成可怕的強敵，因此，雙方軍隊都極欲擊沈對方的兵員輸送船。
在本遊戲裡，每一艘輸送船能搭載的兵員約10大隊，燃料在1000以下。要去攻略敵人基地時，可當作登陸用部隊，盡量多搭載兵員。但對於一個艦隊只能配屬四艘以下的情形。如果不搭載兵員，只搭載燃料，也可代替燃料輸送船。

80架。施工期則考慮戰局和消耗工業力，定爲12個月。建造完成後參加戰役，應該會成爲我方機動部隊的主力。

同一天，大連、南京、上海等大陸基地開始實行就地使用當地生產的燃料來輸送船。生產於南方後援地帶的盡量用於南方的作戰基地。爲了避免輸送船的消耗，可以仿效德國海軍的戰技，以潛艇爲普通的破壞戰隊。這對我國這種海島國應該有很好的效果，所以，必須善加利用輸送船。

開始進攻納卯！

一月四日，在大本營擧行兵器生產會議。爲補充母艦航空隊的消耗，決議通過零式艦戰(戰鬪機)269架的生產。

一月五日，瑞鶴、蒼龍的機器狀況不佳，命其再度維修。

同一日，第三艦隊由馬尼拉出擊，攻擊納卯。

一月六日，在大本營擧行會議。會中



●電波探信儀

在艦船上，雷達B被廣泛的運用於早期警戒的防衛及砲擊控制。日本在這方面與包含美軍的聯合國軍一般均非常落伍，在戰爭初期只擁有構造簡單，不太具其效果的雷達而已。

本遊戲中，裝備電波探信儀的艦船索敵能力（發現敵艦隊）會上升，HEX戰時，易發現敵人潛艇的位置。電氣技術力50以上者就可開發，須在母港做好完全的修護後方可裝備。



●電波照準儀

將精確度的雷達實用化的聯合國軍較占優勢，在夜間海上艦隊的砲擊戰中，攻擊浮於水面的潛艇，可充份發揮其威力。聯合國軍最後還裝備在戰鬪機上，以利用在夜間戰鬪。日軍則在捷達海戰中把它裝備在戰艦「榛名」。

本遊戲中，乃用以做爲射擊用雷達，裝備在艦船上，即使在惡劣的天候下或夜間也可維持命中精確度及射程距離。假使先開發就可在夜襲中有利的展開戰鬪。

對我國落後他國的電氣技術技下預算200。據情報部透露，英美各國已經把電波探信儀、電波照準儀給實用化了。過去我方所拿手的夜戰，而今已不能再佔絕對的優勢了。

同日，由中島飛機製造公司獲知報告：已完成長距離四引擎轟炸機一七式陸攻「連山」。由於是屬沒有小回轉半徑機動性的戰略轟炸用機體，因此暫時不考慮量產、但若是擊破目前的敵戰力後可能就派得上用場。

一月七日，命令將已大破的輕型巡洋艦．大井改造爲輕型航空母艦。施工期爲12個月。

一月九日，攻佔納卯的第三艦隊雖遭到空襲，但由於對空火力和巧妙的回避運動的關係，並沒有遭受傷害。

翌日十日，第三艦隊開始登陸納卯。雖然數艘船艦曾遭到機雷的損害，但已確立了我軍的橋頭堡。然而，第三艦隊的隊員顯得相當疲累，所以儘快結束登陸支援行動，讓他們撤退去山打根。

同日，駐紮在山打根的第四艦隊爲奪回帛琉而出擊。

剛完成的輕型航空母艦祥鳳，開始全面整修，從事增設一層機棚以增加積載機數50架的工程。

一月十四日，通過嚴格的警戒網後，德國潛艇自德國前來。獲得了可當做電波的發振器使用的高純度水晶供與（電氣技術力十3）。

一月十五日，第四艦隊開始登陸帛琉（パラオ），同時當地的居民的抵抗組織(游擊隊)也一起採取行動，襲擊敵人基地以支援我軍作戰。

一月十七日，據第四艦隊的報告獲知：帛琉基地已奪回，此擧終於能對天皇有所交待了。第四艦隊尚有餘力，所以讓小澤去帛琉吧。登陸納卯的陸戰隊也在積極的奪戰中，這個地區的攻陷應是時間早晚的問題了。

一月二十日，來電：納卯已攻下。這可能是第四艦隊的支援奏效了。第四艦隊爲了補給及稍做休息，因此命他們調



●長距離轟炸機

美軍擁有B－17、B－29等優良的轟炸機，可對日本本土直接發動空襲，然而相對應日軍的一式陸攻（中距離轟炸機）不僅性能差，甚至無法轟炸美國飛機的飛機基地。

在本遊戲中，航空技術力80以上者，即可開發生產。它不能搭載在航空母艦上，只能配備在基地上，對防衛基地或對遠距離的敵基地攻擊能發揮絕對的威力。是不會遭到除新型戰鬪機以外的攻擊。



●打游擊

在菲律賓等地的B軍前線基地，對日的游擊隊（ゲリラ）横行。游擊軍常切斷了補給線、通信線，甚至襲擊基地，日軍往往爲了防備他們，常需花極多貴重的兵力。

在本遊戲中，基地的居民友好度降低時即會發生，當基地的戰力銳減時即會遭到傷害。所以亦可利用這種方式將潛入敵基地煽動住民的工作人員，來製造出易於發動游擊活動的情勢。

往山打根。

第一艦隊出擊的時機到來

一月二十六日，旗艦、赤城的信號桅杆飄揚著長官旗，我乃直接率領第一艦隊由吳軍港出發。目的地是香港（ホンコン）。由於瑞鶴和蒼龍的修護尚未完成，所以此行略感不安，不過也不能再延期作戰了。以第二戰速十二節由豐後水道南下，採通過沖繩、臺灣海峽的航路前進。

一月二十九日，我方輸送船在脫拉克島近海遭到敵艦載機的攻擊。由於不能失去這可供我方聯合艦隊於戰前做整備的一大據點，因此立即下令迅速派遣陸攻(戰鬪機、雷爆機)前往脫拉克島支援。

一月三十日，命令已補給完成的第三艦隊出發攻佔關島(グアム)。由於關島不在重點攻擊目標之列，因此守備上僅僅只有海兵隊一隊單薄的兵力。此外，由於我軍已控制住周圍的各島，因而補

給已被切斷，所以要妥善利用攻略的機會。

二月一日，第一艦隊空襲香港。自此以後至二月四日共空襲四次，幾乎完全破壞了敵方的航空戰力及砲臺。自二月五日早上起，海軍陸戰隊及陸軍師團總計45個大隊分乘大型機艇（大型有發動機的舟艇）開始登陸香港。這些部隊迅速地控制了九龍島(香港)和本土租界部份的一切，午後，由英軍司令部持白旗的軍使即來到。

二月七日，敵機動部隊攻擊脫拉克島，脫拉克島的基地航空隊勇敢的迎擊，給予航空母艦・塞拉拖格最近彈。按索敵機(偵察機)的報告獲知：敵機動部隊朝東南南海上撤退。

二月八日，第三艦隊開始登陸關島，以約八小時就控制住了全島。在此深深可體會補給中斷的據點的脆弱。完成任務的第三艦隊命他們先行返回脫拉克島。



●砲臺
對於打算由海上砲擊海上目標的艦船而言，砲臺是其致命的強敵，眼中釘。因此在戰鬪之前兩軍均會使用航空機，先行發現，攻擊砲臺以去除威脅。
本遊戲中，在ＨＥＸ戰時，會在不同的地點出現。對基地武裝度10者設一座砲臺，砲臺數即表示基地的攻擊力。在已運用電波照準儀的軍事基地，砲臺的武裝度在５以上者，夜間戰鬪時也能用與白天相同的射程攻擊。

二月十一日，命支援攻略香港的第四艦隊進攻河內(ハノイ)。第四艦隊於二月十四日開始登陸作戰，翌日十五日，成功的占領河內。

二月十八日，我方的第一艦隊也由香港出發前往河內，雖曾有加賀的機關故障的意外發生，但並不影響我軍的進入河內。

二月二十二日，在吳軍港編制游擊作戰用的第二艦隊已整編完畢。其乃由重型巡洋・愛宕、輕型航空母艦・祥鳳、輕型巡洋艦四艘及驅逐艦八艘構成，且拔擢有馬君(有馬正文)爲指揮官。旗艦決定爲愛宕。是適合夜間艦隊戰的輕快編制。

二月二十三日，突然，美國機動部隊突襲帛琉，在擊滅多數基地航空機後開始登陸。襲擊脫拉克島的敵機動部隊不是逃走而是被召回。原先朝吳軍港回航的第三艦隊，命令他們前往帛琉救援。然而，翌日十四日，帛琉再度淪陷，在此深深感到一時的疏忽大意將會造成巨

大的損失。

二月二十五日，第一艦隊彷彿欲爲帛琉守備隊報仇般猛攻西貢。翌日二十六日，開始登陸西貢，當天即成功地攻佔西貢基地。唯一令人擔心的英國遠東艦隊並未出現，連續失去基地的英軍似乎已逐漸喪失戰鬪力了。

而且，同一日，讓在帛琉迎擊敵艦隊作戰落空的第三艦隊返回最初的基地吳軍港吧。

二月二十八日，派遣新編成的第二艦隊前往脫拉克島，命令該隊掃蕩該處海域。本來也打算加強脫拉克島的航空部隊，無奈，據吳港司令部的人員表示：「連一架多餘的機體也沒有了。」這似乎是在我不在時，被陸軍掌握了航空機生產的決定權。雖然這是件令人擔憂的事，但對一個駐外作戰而無力做任何決策的人而言：雖無奈，但也無可奈何。

三月一日，第一艦隊由西貢出港，一路前往山打根，四日到達基地後立即展



●直掩
「直接掩護」的簡稱。敵人空襲艦隊時，讓在空中等待的戰鬪機實行「直掩」，這對機動部隊而言是不可或缺的。然而，若把所有的戰鬪機全用於直掩，則會大大降低航空母艦的攻擊力，若以少數戰鬪機不時在空中盤旋的策略則較有效。
本遊戲中，若在海上實行直掩，遭遇敵襲時，就把尚未準備空襲的機體加入戰鬪。爲讓自軍的損失降至最低，也須培養每天早上八時實行直掩的習慣。

開補給，第四艦隊由於需補給燃料又起程至納卯。

三月十一日，山打根基地的陸軍，運用航空攻擊，再艇機動及密林中的強行軍而攻下了在婆羅洲南部沿岸的重要據點馬加撒(マッカサル)。過去士氣不振的陸軍出人意料的掙了一口氣。

激鬪！索倫攻防戰

三月十二日，派遣補給完成的第四艦隊去此次作戰的最終目的地索倫（ソロン），二天後，我第一艦隊也自山打根拔錨，朝索倫前進（爲了防止敵人偷襲，經常使用直掩起飛）。

三月十五日，接到進入瀨戶內海的第三艦隊的電報，據說美潛艇在吳港外大膽攻擊第三艦隊。魚雷命中已受損的輕空母鳳翔，將它擊沈，後來重

巡古鷹的爆雷擊沈了敵方的潛艇，但我損失了一艘輕空母。

三月十六日，第四艦隊躲避激烈的空襲，實行索倫登陸戰。

三月十八日，我第一艦隊發現爲救援索倫而來的美第四艦隊，馬上利用全艦載機發動空襲，雖然敵空母塞抗拖格奮戰不懈，但我方出動了六艘空母上的攻擊機，壓倒了敵方的攻勢，敵空母中彈沈沒，也給予護衛的重巡鹽湖城號重擊，擊退了美第四艦隊。

接著，19日空襲索倫基地，但敵機激烈迎戰，因空戰繁忙，無暇攻擊地上目標。

三月二十日，第四艦隊派出海軍陸戰隊進行登陸，但全數殲滅。敵地上部隊意外的多。於是我方緊急連絡第一艦隊運送40個陸軍團大隊過來，但，不幸天色已亮，在敵機活動中進行登陸戰。幸賴輸送船並未受到損害。

雖然有裝配了46公分砲的弩級戰艦大和以下的四艘戰艦進行射擊支援，但索倫的陸戰依然停滯不前。激戰的結果是，到了三月三十日，索倫基地的白旗飄揚。

確定勝利後，我方將戰後的軍政處理事務交予小澤君。第一艦隊朝吳港前進。

四月一日，得到驚人的情報。據說，因國民黨軍的猛烈攻擊，南京淪陷。不禁要令人責怪陸軍的無能。遺憾的是，海軍無法直接奪回內陸據點，所以決定要協助陸軍增強作戰能力。

四月十日，第一艦隊凱旋回吳，因佔領了三個重要據點，評價高達84分，日軍基地增爲五個，國民士氣增爲63（十8）。如果能再攻擊的話，說不定聯合國會坐下來和談……。



●爆雷

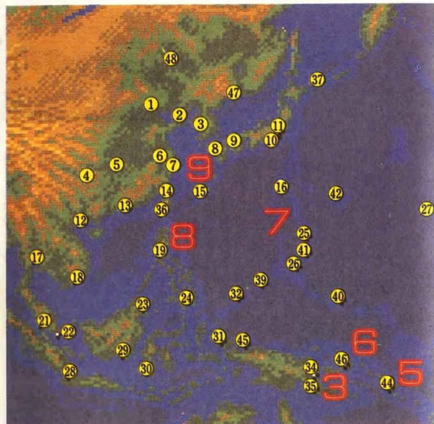
對潛水艇使用的武器，在大罐子中塞炸藥，投入水中，利用水壓的改變來發生爆炸，傷害潛艇。因有效距離短，且不太有效，所以聯合國軍隊又開發使用所謂「美洲猬」的對潛用火箭彈。

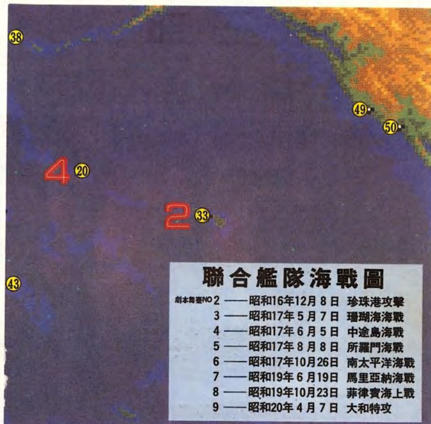
在本遊戲中，只有驅逐艦和巡洋艦才能積載爆雷。一如史實，是對潛艇專用的武器，能攻擊隣接HEX和自艦的正下方(因潛艇有時會在艦艇的下方。)

第三部
聯合艦隊海戰史
The Short History of Combined Fleet



爲了攻擊珍珠港而開啓了激烈的太平洋戰爭——四年的日美死鬪，產生了各式各樣眞實的感人故事。





1 PK．北京 ペキン
2 DR．大連 ダイレン
3 SR．漢城 ソウル
4 JK．重慶 ジュウケイ
5 BN．武漢 ブカン
6 NK．南京 ナンキン
7 SH．上海 シャンハイ
8 SB．佐世保 サセボ
9 KB．呉 クレ
10 YK．横須賀 ヨコスカ
11 TK．東京 トウキョウ
12 HN．河内 ハノイ
13 HK．香港 ホンコン
14 TP．台北 タイペイ
15 NH．那覇 ナハ
16 I．琉璜島 イオウジマ
17 BK．曼谷 バンコク
18 SG．西貢 サイゴン
19 MR．馬尼拉 マニラ
20 MD．中途島 ミッドウェイ
21 KP．吉隆坡 クアラルンプール
22 SP．新加坡 シンガポール
23 SD．山打根 サンダカン
24 DB．納卯 ダバオ
25 SN．塞班島 サイパン
26 GM．關島 グアム
27 WK．威克島 ウェーキ
28 JT．雅加達 ジャカルタ
29 BM．班塞馬斯 バンゼルマシン
30 MK．馬加撒 マッカサル
31 SO．索倫 ソロン
32 PR．帛琉 パラオ
33 HW．夏威夷 ハワイ
34 LE．莱伊 ラエ
35 PM．摩勒斯比港 ポートモレスビ
36 TN．台南 タイナン
37 ET．擇捉島 エトロフ
38 AT．阿圖島 アッツ
39 YP．雅浦島 ヤップ
40 TR．脱拉克島 トラック
41 TA．提南島 テニアン
42 MC．馬卡斯群 マーカス
43 MS．馬紹爾群島 マーシャル
44 GK．瓜達坎納爾島 ガダルカナル
45 BA．畢雅克島 ビアク
46 RA．拉巴爾 ラバウル
47 US．海参崴 ウラジオストク
48 NM．諾門汗 ノモンハン
49 SF．舊金山 サンフランシスコ
50 LA．洛杉機 ロサンゼルス



因受到日本軍聯合艦隊的偷襲，化成一片火海的珍珠港。

SCENARIO-1 日美交涉破裂

Negotiation Breakdown

昭和16年11月1日

第二次世界大戰的起源有兩處。一是德國、義大利兩國侵略歐洲和北非；另一是日本侵略中國。這兩種侵略均是「法西斯主義」對抗「反法西斯主義」的戰爭。

而後者的戰爭，卽所謂的太平洋之戰—日本侵略中國所引起的。在一九四一年到一九四五年這段時間，在南方的日軍爲了要突破中日戰爭的僵局，和取得石油和其它的資源，不惜與英美、荷蘭等國家展開戰爭。戰場自東亞擴大到東南亞、太平洋地域一帶。年表詳細記載著，在一九四〇年到一九四一年尚未正式開戰時，日本確實已快速的進入備戰的狀態中。一九四〇年九月日軍進駐北部法印，日、德、義三國就此同盟。一九四一年七月，美、英兩國凍結了對日本的資源。同年的八月，美國也封鎖了對日本的石油運輸。對於日本這種侵略亞細亞諸國的舉動，使得美國不得不在經濟方面對日本施予強力的制裁。

在一九三九年，日本國內就施行了國民徵用令。一九四〇年九月國民統制開始，十月創立了大政翼贊會。這對原本處於貧窮狀態中的日本而言，軍部發表強硬的開戰論，竟奇妙的說服並且滲透了全日本的民心。

而所謂「法西斯主義」的論調，就如毒品般瘋狂的侵蝕了日本的民心，令人感到不可思議。自戰爭結束之後，經過了半個世紀的時間，人們漸漸的淡忘了此事，好像沒有發生過戰爭一樣，對世界的局勢和人類的生活並無造成多大的改變。但是，回想在開戰之前，如戲劇般的悲苦生活和現在處於世界和平中的我們相比，這場戰爭絕對不是沒有意義的。

一九四一年四月開始，美國國務卿赫爾和日本大使野村之間所舉行的日、美交涉以及中國問題等談判，因意見相左而無法獲得共識。十月間，主戰派的東條創立英機內閣，接到來自美國強硬的回答（赫爾備忘錄），由於美、日兩國交涉不成，於是日軍在同年的十二月七日，發動了偷襲珍珠港的戰爭。



在美軍尚無對策之時，其主力艦「亞利桑那」號已被燃燒。

SCENARIO-2 珍珠港偷襲

Attack on Pearl Harbor

昭和16年12月8日

一九四一年十一月二十六日，以航空母艦爲中心的龐大艦隊，自擇捉島的單冠灣出擊。其中包括了六艘正規「赤城」、「加賀」的航空母艦，另有「比叡」、「霧島」的戰艦，以及其它的潛水艇三艘、巡洋艦二艘、驅逐艦九艘……。指揮官南雲中將的部下，以及每一艦隊的隊員，個個都抱著必死的決心來參與此次戰爭。他們的目的，就是爲了太平洋戰爭——偷襲在夏威夷的珍珠港。

就日軍而言，因物質及資源的缺乏，和聯合國軍隊所形成的拉距戰，確實對日軍不利。日軍聯合艦隊的司令官山本五十六，想以破壞敵軍的戰意爲目的，想出了同時開戰並攻擊美國在前線的基地，好使美軍來個措手不及的奇襲作戰方案。

在出擊行動的六天後，十二月二日下午八時，南雲中將收到了「登新高山1208」的電文密函，指示要在當日施行作戰計劃——出自聯合艦隊司令部的命令。

十二月七日上午六時（東京時間八日中午一點半），航空母艦派出一百八十三架戰機，進行第一波的攻擊；七點十五分，又派出一百六十七架戰機，進行第二波攻擊。

——日軍的偷襲成功了。美軍尚未派出攔截機，也沒發射任何的砲火，日軍的攻擊眞令美國束手無策。美國在珍珠港內的戰艦群燃燒起來，頓時使希卡姆、惠勒兩機場變成一片火海。美軍的戰艦八艘，被擊沈了四艘，軍用機破壞了三百一十三架。在七點五十二分時，第一次攻擊隊的隊長淵田中佐發出「虎、虎、虎」的暗號寫著——「我們成功的偷襲了珍珠港」。

但是，有三艘屬於太平洋艦隊的航空母艦，因駛出港外，使日軍無法攻擊。此外，如燃料庫等重要的軍事設備，並無受到重大損失。而南雲司令官卻以自己極少的損失獲得成功感到自滿，他忽略了此次戰略仍有不徹底之處，也因此而種下了在中途島海戰敗北的誘因。

●艦隊情報………日本軍●

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	輕空	弩戰	戰艦	巡洋	驅逐	潛水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戰機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	赤城	南雲 忠一	HW北	—	6	0	0	2	3	5	0	0	4	20	62	192	183	49	19	62	0
2	不知火	—	〃	HW艦隊攻撃	0	0	0	0	0	3	0	0	0	35	67	0	0	0	0	62	0
3	伊19	—	〃	〃	0	0	0	0	0	0	3	0	0	6	71	0	0	0	0	60	0
4	伊9	—	〃	〃	0	0	0	0	0	0	2	0	0	8	71	0	0	0	0	60	0
5	伊1	—	〃	〃	0	0	0	0	0	0	1	0	0	8	69	0	0	0	0	60	0
6	伊8	—	HW北西	〃	0	0	0	0	0	0	1	0	0	8	70	0	0	0	0	60	0
7	伊168	—	HW	〃	0	0	0	0	0	0	1	0	0	8	70	0	0	0	0	60	0
8	愛宕	—	HK南	SG艦隊攻撃	0	0	0	2	2	1	0	1	0	30	74	0	0	12	0	61	3

(注)資料中，表全舞臺時的初期數値。艦隊速度是艦隊移動可能的最高速度。通常若是以最低速的艦船速度，來編成輸送船的場合時爲20節速度。但依照舞臺而於初期時進行戰鬪時，可能會依狀況的不同而有所數値上變化的場合。

狀況分析

事情發生在一九四一年十二月八日的凌晨十二點整。至今，夏威夷民仍持著強烈的反日感情，在珍珠港受攻擊的當日，劇情也由此進入第二部分了。

當時，聯合國對日軍而言是一大威脅，日軍若是採取長期抗戰，則無勝算。所以他們用速決的方式，對美國的前線基地夏威夷發動攻擊。

在聯合國方面，只站在防守的立場來克服日軍的進攻，所以持久戰對聯合國而言，較有充分的時間來做反擊的準備。

正空＝正規空母
輕空＝輕空母
弩戰＝弩級戰艦
巡洋＝巡洋艦
驅逐＝驅逐艦
潛水＝潛水艦
兵輸＝兵員輸送船
燃輸＝燃料輸送船
艦速＝艦隊速度
燃料＝燃料積載
戰機＝戰鬪機數
雷機＝雷爆機數
偵機＝偵察機數
兵員＝兵員數
艦士＝艦隊士氣
疲労＝疲勞度



●艦隊情報………連合国軍●

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	輕空	弩戰	戰艦	巡洋	驅逐	潛水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戰機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	ペンシルバニア	H.E.キンメル	HW	—	0	0	0	8	3	1	0	0	0	24	67	0	0	30	18	30	0
2	エンタープライズ	W.F.ハルゼイ	〃	HW艦隊攻撃	1	0	0	0	4	1	0	0	0	30	58	32	32	26	4	60	0
3	レキシントン	E.C.シャーマン	MD南東	〃	1	0	0	0	3	1	0	0	0	30	62	32	32	25	1	30	0
4	サラトガ	—	LA	LA寄港	1	0	0	0	0	0	0	0	0	30	71	30	30	15	0	30	0
5	P・オブ・ウェールズ	—	SP南東	SG基地攻撃	0	0	0	2	0	4	0	0	0	20	54	0	0	7	23	27	0
6	デ・ロイテル	C.ドールマン	JT南西	JT寄港	0	0	0	0	1	0	0	0	0	35	51	0	0	0	0	60	0
7	オーストラリア	—	PM南東	PM寄港	0	0	0	0	2	0	0	0	0	35	61	0	0	4	0	28	0

攻略建議　日軍

在襲擊夏威夷基地之前，日軍封鎖了對無線電的通訊，其目的是爲避免被敵人發現他們的戰略。但這麼做，發生了很多的缺點，因其他的艦隊無法得到敵方的情報，也無法接受其他的指示來施行下一步任務：海上的編排戰略受阻，卽使受到攻擊，在HEX戰也無法發出命令。

正確的方式應該是，先以正規的六艘航空母艦發動空擊。雷爆機(魚雷轟炸機)以魚雷攻敵軍的艦隊。但準備空擊的計劃需花很多時間，在此時間內若受到敵軍的攻擊，此計劃也會失敗。因此，白天準備對敵軍空擊，施行直接掩護(直掩)或搜索敵人(索敵)的方式。所以在傍晚時，就應先做準備，到天亮時便可直接進攻了。在HEX戰方面，要用戰鬪機擊落敵軍，用雷爆機的魚雷攻擊敵艦。雖然日軍在國力方面不如聯軍，但各別部隊的戰力卻很強，若把此種戰術重覆數次應不致於太難。

攻略建議　聯軍

既然日美的談判破裂，日本一定會宣戰。對國力弱勢的日本而言，採取偸襲的方式較有利。聯軍若了解此點，情況或許會較樂觀。因爲聯軍的戰力少，必需要保持重要的戰鬪力，等待良好時機再反攻，可能是種良策。

對前來夏威夷的日軍採取正面的迎擊，是最差勁的戰法。因日軍早已做好準備，此刻聯軍尚無應對之計，雙方勝敗的結果是可想而知的。所以在聯軍方面，應抱著放棄珍珠港的決心離開基地，好讓日軍的襲擊落空。

夏威夷確實是重要的軍港，若時間允許的話，首先應保護聯軍的第一艦隊，如此的戰況對國力強的聯軍來說是較有利的，所以，別上了日軍想要速戰速決的大當，應耐著性子，忍住氣，慢慢的等待反攻的機會才是。



聯合艦隊雖然成功的重擊了航空母艦「勒星頓」號……。

SCENARIO-3 珊瑚海海戦

Battle of the Coral Sea

昭和17年5月7日

在42年5月時，由於日軍想確保南方的補給線巴布亞、新幾內亞等地，所以在入侵的決心與美方的企圖相左之下，展開了一場激烈的↓珊瑚海海戰。由於這場戰爭在初期完全無法看到敵艦的踪影，而被認為是史上最初的機動部隊現代戰。

日軍在當時想要佔領新幾內亞的要衝庫勒斯比港時，曾組織了陸軍及海軍陸戰隊約5千名左右，之後再加上以五藤少將的第六戰隊作護衛的航空母艦「祥鳳」，來為迎擊航空母艦的戰況作準備；如此一來，只要再有高木少將率領的戰隊，和擁有航空母艦「瑞鶴」、「翔鶴」的原少將作警戒後盾的話，復以鐵腕著名的井上成美中將領導下，獲勝應該沒有問題。但從另一方面來說，美國海軍也解讀了日本軍的暗號，而得知作戰計劃的進行，所以就讓「約克鎮」和「勒星頓」2艘航空母艦從夏威夷先行出港，再由日後在中途島海戰中大為活躍的福萊柴爾少將做指揮。而日軍方面卻在5月4日由拉巴爾出港，7日時正式進入珊瑚海域。

在兩軍初進入戰鬪接觸，美方的索敵機首先發現了五藤艦隊，並擊沈了航空母艦「祥鳳」。另外日本方面也不甘示弱，盡全力搜索著敵方艦隊，但由於此間天候的影響導致視線不佳，所以一直到隔天(8日)雙方才發現了彼此的艦隊，並馬上起飛攻擊飛機，並纏鬪了6小時之久。這其間日軍不僅大破了「勒星頓」號；同時也使「約克鎮」重挫到無法再戰鬪，可是美軍方面也命中了3枚炸彈讓「翔鶴」吃足了苦頭。

就這樣，一場史上最初的航空母艦戰，就在日軍單方面的勝利下宣告結束了。但是，這場戰爭卻仍使得日方的航空戰力受到很大的打擊，所以便因此停頓了對摩勒斯比港的侵略計劃。而先前受到損害的「瑞鶴」、「祥鶴」等2艘航空母艦，日後也就無法再參加中途島戰役了。所以珊瑚海海戰一役，如果從戰略上來評估的話，也可說是失策的一舉。

艦隊情報………日本軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	瑞鶴	井上 成美	TR南	—	2	0	0	0	2	1	0	0	0	34	82	62	72	16	0	74	0
2	青葉	五藤 存知	TR南西	PM基地攻撃	0	1	0	0	4	0	0	0	0	28	70	13	12	10	0	77	0
3	夕張	—	〃	〃	0	0	0	0	1	0	0	4	0	20	69	0	0	0	40	72	0
4	天龍	—	〃	〃	0	0	0	0	2	0	0	0	0	33	68	0	0	0	0	71	0
5	伊19	—	RA南	〃	0	0	0	0	0	0	2	0	0	6	70	0	0	0	0	68	0
6	伊9	—	RA北	〃	0	0	0	0	0	0	2	0	0	8	71	0	0	0	0	68	0

状況分析

對珍珠港一役偷襲成功的日本軍，當後來準備要再攻下摩勒斯比港基地時，就抱著如果將此一基地佔領，就能掌握東京～馬達加斯加島～塞班島～脱拉克～萊伊等阻斷太平洋防線的鞏固基地。但相反的，聯軍卻得積極地去破壞這條防衛線，才能阻隔日軍的補給站。

因此雙方都為了摩勒斯比的攻防，而集結許多艦隊在海域上徘徊不去，這種情勢在當時來説，似乎是一觸卽發。不單要注意敵方動向以制敵機先，而且更要利用附近的基地來做為航空機的支援，所以這一次便成為攻略劇本上的關鍵性戰爭。

珊瑚海海戰由於是歷史上最初的航空母艦戰，所以在本遊戲裏就要以空中的戰鬪「空擊」為中心，不斷地讓掩護(直掩)機昇空，來為敵機來襲的狀況事先做準備，而且絕對要避免讓航空母艦遭遇到魚雷轟炸機的集中砲火。



● 艦隊情報………連合国軍 ●

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	ヨークタウン	F.J.フレッチャー	GK西南西	—	2	0	0	0	0	1	0	0	2	20	70	64	64	32	0	74	0
2	ミネアポリス	T.キンケイド	GK西	PM艦隊攻撃	0	0	0	0	5	0	0	0	0	34	70	0	0	15	3	77	0
3	オーストラリア	—	PM東南東	〃	0	0	0	0	2	1	0	0	0	34	72	0	0	3	1	72	0
4	シムス	—	GK南	PM情報収集	0	0	0	0	0	1	0	0	3	20	75	0	0	0	0	71	0
5	S20	—	TR南	PM艦隊攻撃	0	0	0	0	0	0	3	0	0	6	70	0	0	0	0	68	0
6	ターボン	—	TR南西	〃	0	0	0	0	0	0	2	0	0	6	70	0	0	0	0	68	0

攻略建議　日本軍

首先，在離開了有敵方潛水艇的海域後，要在海上把第一艦隊編成正規的航空母艦隊，然後增加脫拉克島的燃料輸送船配備數，使第一艦隊以下的艦艇能集結在脫拉克島，並反覆地做緊急修理吧！

在這期間，反而是正規航空母艦的第一艦隊要先回去母港吳軍港，然後放下偵察機，等著裝載而後的雷爆機與戰鬪機。接著把這個機動部隊當做新編成的第七艦隊，並賦予攻擊摩勒斯比港的任務，（擔任司令長官的你，則要留在原地）破壞在摩勒斯比的航空機及機場等。

接著再把第一艦隊編成爲弩級戰艦部隊並出港，前往和守在脫拉克島待命的戰力結合，用全軍的力量對摩勒斯比港發動攻擊。此外，對先前所編制的第七艦隊和第一艦隊，要以潛水艇對策爲戰略，利用其驅逐艦和巡洋艦來護衛。而後就不要隨便再更動，只要傾全力地迎擊敵援軍或敵方航空母艦就可以了。

攻略建議　聯軍

在戰力方面已相差無幾的雙方，由於日軍仍然佔著較多的優勢，所以如果一意想從正面開戰，到頭來一定會陷入苦戰中。

在這個舞臺劇本的聯軍最大之弱點，就是由於第一艦隊的守備力不佳，如果沒有想出對策的話，一下子就會被擊沈了。所以要把艦隊統統集合在瓜達坎納爾島基地上做艦隊的編制處理，並予以第一艦隊相當的護衛艦。而且按現況來說，艦隊的數目並不多，所以不如集中爲2、3個艦隊，再以第1艦隊爲中心，儘量組織成較精銳的艦隊會來得比較有利，也才有脫離困局的機會。

記住要不停地搜索敵人的蹤跡，（特別是哨戒指令的「索敵」要小心留意），例如正確地掌握擁有「翔鶴」、「瑞鶴」的日方第一艦隊位置，以求有制敵機先的機會。此外，爲了預防戰力的疲弱不振，儘量要避免和敵方的其他艦隊開戰。



遭過日軍攻擊而下沈中的航空母艦「約克頓」號。

SCENARIO・4 中途島（ミッドウェイ）海戰 Battle at Midway

昭和17年6月5日

攻擊位置在北太平洋中央的中途島，當初山本五十六曾提出引誘從珍珠港逃出的美方機動部隊，至中途島完全消滅的計劃。但這種作戰方法實在是對美軍戰力的評估太過樂觀了，完全沒想到美軍早就解讀了日方的密碼，所以這次計劃在事前便已曝光。

但不知情的日軍仍投入了空前規模的大艦隊參戰，諸如「赤城」、「加賀」、「蒼龍」、「飛龍」等航空母艦以及其他艦艇合計約99艘，並任用於珍珠港一役中建功的南雲忠一中將，在6月4日6點45分時，日軍的第一攻擊隊開始展開戰鬥。而美軍方面在此時，也派出史布爾安斯少將所率領的機動部隊進行索敵，將日軍的位置正確地掌握住。所以在7點28分時，日本索敵機就發出「發現了身後似乎有10艘敵船」的第1通報進來，接下又在8點30分時，又發出了第二次的情報指出：「敵軍帶著航空母艦過來了」。因此南雲中將便主張全部換裝機上掛彈，以求一網打盡。但卻萬萬沒想到，這個指揮官的判斷，竟改變了全體日軍的命運。導致從索敵機發出報告的3個小時後，終於完成換裝的第2次攻擊隊正待要出發之際，從「企業號」而來的攻擊機竟已急速俯衝而下　將炸彈集中在「赤城」、「加賀」、「蒼龍」的甲板上，誘爆了停在甲板上滿載炸彈的飛機；一瞬間，三艘巨大的航空母艦便燃燒了起來，唯一僅存的只有「飛龍」的山口多聞少將而已，馬上「飛龍」便積極反攻，將航空母艦「約克鎮」一舉擊沈了。

據估計在中途島一役中，日本方面的損害就有航空母艦4艘、重巡洋艦1艘，以及航空機322架等，而且還包括了先前已訓練多年，技術已臻純熟的無數駕駛員。不過更令人遺憾的是，當局並沒能誠實地公開敗戰的新聞，好好體認一下以日本海軍鮮血交換而來的教訓，所以這也算是日軍慢慢走向敗北之途的肇始了。

艦隊情報………日本軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	赤城	南雲 忠一	MD北西	—	4	0	0	2	3	7	0	0	0	28	70	116	125	39	3	96	0
2	大和	山本 五十六	WK北東	MD基地攻撃	0	1	1	6	3	5	0	0	4	20	70	9	9	28	0	92	0
3	愛宕	—	〃	〃	0	1	0	2	5	4	0	0	2	20	71	11	11	24	2	92	0
4	最上	栗田 健男	〃	〃	0	0	0	0	4	2	0	0	0	35	72	0	0	20	0	91	0
5	雪風	田中 頼三	〃	〃	0	0	0	0	0	4	0	2	4	20	72	0	0	0	20	90	0
6	隼鷹	角田 覚治	AT南南西	AT基地攻撃	1	1	0	0	5	4	0	2	4	20	67	38	38	19	11	48	0
7	伊168	—	MD南	MD基地攻撃	0	0	0	0	0	0	3	0	0	8	81	0	0	0	0	88	0
8	野分	—	MD北西	〃	0	0	0	0	0	2	0	0	0	35	70	0	0	0	0	96	0
9	時雨	—	WK北東	〃	0	0	0	0	0	1	0	0	0	34	70	0	0	0	0	92	0

狀況分析

到了這個時代，擁有強大國力的聯軍恢復了勢力。在這種背景下，聯軍的艦隊甚至出現在日本近海，日軍基於危機感就想從太平洋消滅敵艦隊，企圖攻擊它的中心基地中途島(ミッドウェイ)。夏威夷隣近基地的中途島，儲存了相當的戰力，如果要奪取它，需要有相當的覺悟。

另一方面，雖然聯軍在珍珠港攻擊吃了慘痛的敗仗，但是，利用壓倒性的國力開始展示復興的前兆。對企圖攻略中途島的日軍，聯軍不但予以反擊，相反地，也意圖登陸日本本土。爲了要確保次於中途島的補給基地，要把威克島(ウェーキ)與硫磺島(イオウジマ)當作作戰目標。爲了要切斷和南方日軍基地的聯絡，破壞在太平洋的日軍防衛線，一定要取得這兩個基地。



艦隊情報………連合国軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	エンタープライズ	R.A.スプルアンス	MD北東	—	2	0	0	0	6	1	0	0	0	27	72	62	62	45	4	42	0
2	ヨークタウン	F.J.フレッチャー	MD北東	MD艦隊攻撃	1	0	0	0	2	2	0	0	0	28	60	32	32	22	0	38	0
3	キャシュロット	—	MD西	〃	0	0	0	0	0	0	5	0	0	5	70	0	0	0	0	36	0

攻略建議 日軍

全艦隊要採向著中途島攻擊的姿勢。首先，利用海上編制把第一艦隊改編成航空母艦中心，第二艦隊改編成弩級戰艦「大和」爲中心的部隊。

此後，第一艦隊要進行大規模的空襲，第二艦隊要進行基地砲擊，給予中途島打擊。反覆這樣進行，當敵基地兵員弱體化到5以下時，讓第五艦隊進行登陸。不過，聯軍是不會愚蠢到袖手旁觀的。敵人的反擊，要用第三艦隊以下來阻止。

這樣發動波狀攻擊的話，對中途島的攻略便可簡單成功。但是，要經常進行直掩或索敵，否則，會在空襲準備中或接近中途島中遭遇敵機來襲，使日軍重蹈覆轍。要特別記住這件事，確實掌握敵人的動向，先下手爲強。

攻略建議 聯軍

首先，爲了要對抗日軍的大艦隊，要把在同一地點的第一艦隊與第二艦隊要海上編制會合來增強戰力。然後，進行索敵正確掌握敵主力航空母艦艦隊(第一艦隊)的位置，發動攻擊。在HEX戰要對正規航空母艦做集中的攻擊。盡量擊沈一艘，以減少航空機的威脅。

接近自己能攻擊的範圍，相反地，也可能遭遇對方的攻擊。尤其是要注意對著中途島進攻中的敵潛艇，航空部隊。要經常進行索敵或直掩，一定要發動先發制人的攻擊。

對潛艇戰，要委任給各部隊比較有效率。而且，對敵機的空襲，白天要做直掩，把隊形變更爲對空戰用來迎擊，這樣應該沒有問題。

到目前爲止，在戰力方面，日軍比較占優勢。千萬不能掉以輕心。

SCENARIO·5 所羅門海戰

Battle of the Solomon Islands

昭和17年8月8日



在第一次所羅門海戰活躍的，包含「鳥海」的三川艦隊。

對在中途島大敗的日軍而言，制壓南太平洋圈以切斷美國與澳洲，最是緊要的事。位於所羅門(ソロモン)島群南方的瓜達坎納爾島(ガダルカナル)，是這個海域唯一擁有能建設機場的島嶼，取得這島甚至能獲得南太平洋全域的制海權。聯合艦隊司令部在42年7月5日讓設營隊登陸，在瓜島完成機場建設。另一方面，聯軍編成由福萊柴爾中將率領的航空母艦3艘，進行了大規模的瓜島奪取作戰。有關奪取瓜島激烈的日美戰役—即所羅門海戰。

接受到「美軍登陸瓜島」報告的聯合艦隊，由三川軍一中將所率領，包含「鳥海」的7艘巡洋艦隊從拉巴爾出擊。三川艦隊以拿手的夜襲魚雷戰，攻擊美澳聯軍的巡洋艦部隊，擊沈4艘巡洋艦，獲得了壓倒性的勝利。但對敵方輸送船團完全不能阻止，也不能阻止聯軍的登陸作戰。這次的海戰稱爲第一次所羅門海域。

日軍爲了想攻略瓜島，以最具威力的「翔鶴」「瑞鶴」爲中心的機動部隊出擊。司令官是想爲了中途島報仇的南雲忠一中將。但是美軍投入了「塞拉拖格」「企業號」爲中心的航空母艦部隊。在珊瑚海的東方口設網等待日軍的美國艦隊，眼前出現的是小型航空母艦「龍驤」誘餌部隊。雖然「龍驤」被美國攻擊機擊沈，但是利用此機會進行攻擊的南雲艦隊即對美軍艦隊發動總攻擊。讓「企業號」中破。後來日本潛水艦用雷擊，讓塞拉拖格號小破，「胡蜂號」被擊沈。這個海戰叫做第二次所羅門海戰。

雖然日軍的誘餌作戰獲勝，但却不能獲得阻止敵方輸送船隊程度的戰績，美軍持續進攻瓜島。

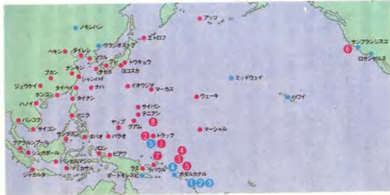
艦隊情報………日本軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	翔鶴	南雲 忠一	TR南東	—	2	1	0	2	3	4	0	0	0	29	66	83	83	33	5	64	12
2	愛宕	—	TR	TR寄港中	0	1	0	0	6	3	0	0	0	25	78	0	0	19	0	62	23
3	鳥海	—	RA東	GK艦隊攻撃	0	0	0	0	7	1	0	0	0	33	77	0	0	11	0	89	10
4	伊19	—	GK北	〃	0	0	0	0	0	0	2	0	0	6	68	0	0	0	0	35	20
5	伊21	—	〃	〃	0	0	0	0	0	0	2	0	0	8	70	0	0	0	0	36	24
6	伊25	—	SF西	SF基地攻撃	0	0	0	0	0	0	1	0	0	8	71	0	0	0	0	30	22
7	陽炎	田中 頼三	RA北東	GK基地攻撃	0	0	0	0	0	5	0	2	0	20	77	0	0	0	0	67	11
8	隼鷹	—	TA南	〃	2	0	0	0	2	3	0	0	2	20	84	43	43	16	0	44	18

狀況分析

雖然中途島攻略失敗，日軍並沒有放棄對夏威夷及美國本土的進攻。這次的重點攻擊目標是，次於中途島可能會成爲攻略夏威夷據點的瓜達坎納爾島。把近隣的自軍基地，萊伊(ラエ)與拉巴爾(ラバウル)爲據點，來奪取瓜達坎納爾島(ガダルカナル)、摩勒斯比港(ポートモレスビ)二個基地。

聯軍一定要死守這二個基地。如果把所羅門周邊的基地交給日軍的話，下一次的決戰場可能會變成母港夏威夷了。所以，要奪回日本的前線基地拉巴爾，要以這種程度的決心來迎擊。如果能佔領拉巴爾的話，近隣的萊伊的奪取也不太難。要摧毀日軍的南方勢力，讓敵方勢力快速衰退。



艦隊情報……連合国軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	エンタープライズ	T.キンケイド	GK西南西	—	1	0	0	1	2	4	0	0	0	28	60	32	32	22	0	62	32
2	サラトガ	F.J.フレッチャー	〃	GK艦隊攻撃	1	0	0	0	3	0	0	0	0	30	57	30	30	21	2	52	35
3	ワスプ	—	〃	〃	1	0	0	0	3	1	0	0	0	31	87	35	40	10	2	50	35
4	シカゴ	—	GK	〃	0	0	0	0	5	2	0	4	4	20	55	0	0	16	11	48	42
5	S20	—	TR南	〃	0	0	0	0	0	0	3	0	0	6	70	0	0	0	0	57	50

攻略建議　日軍

日軍爲了占領瓜達坎納爾島，準備了450架以上的航空戰機，而且在鄰近的摩勒斯比港，也備有超過六百架以上大戰力的配備。因此，做好心理準備來應戰，是較容易進攻的。

在此劇本中，有效的做好基地的補給準備，是掌握勝利的關鍵。所以，應儘早在脫拉克島、萊伊島、拉巴爾島的基地給予大量的航空機補給，以提高支援的能力。若是國家的儲備不足，則必須以削減其他的基地來做準備才可。本工基地的航空機，武裝配備齊全，耐力強，若全部補給到這三個基地上，大胆的採用此計策，也是很有趣的。

在戰略上，削弱敵軍的航空戰力是致勝的捷徑。以航空隊來支援基地的四週，利用第一艦隊發動空擊，在此時間內，讓第三到第七艦隊負責攻擊敵軍的艦艇。若敵方的基地被削弱了，到時盡全力進攻，一定可以攻破。

攻略建議　聯軍

首先，依慣例應先編列海上的軍隊。在同樣的地點，讓第一到第三艦隊會合在一起；再重新編組航空母艦的機動部隊和戰艦部隊這兩大艦隊。讓這兩大艦隊在瓜達坎納爾島上待機行動，即使被敵人發現了，也不必急著攻擊，可暫且靜觀其變。

其次，在瓜達坎納爾島和摩勒斯比島，這兩大基地給予充分的戰力補給。特別是加強雷爆機與戰鬪機，才能削弱敵軍的基地，如果可能的話，最好準備至少二百架的雷爆機與四百架的戰鬪機。唯有如此，在聯軍基地的航空隊才有能力應付日軍艦隊所發動的空擊。若將敵軍的戰力削弱，然後派第一艦隊自海上進行空擊，將敵軍的雷爆機擊破，敵軍的艦船擊沈；再以第二艦隊的砲擊做爲續力便可。

巧妙的利用基地上的航空隊做支援，使艦船的損失達到最小的程度，便可充分的掌握光榮的勝利了。



日軍以「瑞鶴」、「零戰」爲海軍機動部隊的中心。

SCENARIO·6

南太平洋之戰

昭和17年10月26日

有關在瓜達坎納爾島上激烈的日、美之戰，是發生在所羅門海戰之後。美軍在瓜島上建立了亨德森機場，而日軍的步兵部隊已登陸了該地，兩國的軍隊就在陸上展開激烈的消耗戰。

一九四二年十月，山本長官再度派出以「翔鶴」、「瑞鶴」爲中心的4隻機動部隊南下。任用了在中途島一役中，吃了敗仗的南雲忠一中將爲司令官，目的是給他一次雪恥的機會。而美軍方面，派出由金凱特少將所率領的兩大航空母艦艦隊，以「黃蜂號ホーネット」、「企業號エンタプライズ」爲中心。

十月二十六日，日軍艦隊到達了聖大克路斯島的外海。南雲司令官記取在中途島失敗的教訓，先讓全攻擊機以待機的姿態等待前進；又以三十架的偵察攻擊機，盡全力的偵測到美軍的艦隊。在同日的6點30分，接到偵察機發現了美軍艦隊的報告，於是派出攻擊隊直接進攻。另一方面，美軍「企業號」的攻擊隊也朝日軍艦隊前進，兩軍在海上相遇，展開了激烈的海空戰爭。此役，日軍攻擊隊對「黃蜂號」集中攻擊，命中了兩發日軍的魚雷、3架戰機急速俯衝而下也成功的轟炸對方，最後驅逐艦發出了致命的魚雷將「黃蜂號」擊沈了。在太平洋戰爭中，日本驅逐艦是唯一以魚雷擊攻沈美軍軍艦的例子。另一方面，金凱特將軍率領的攻擊隊也將日軍的前衛主力分散，擊落數架的「翔鶴」戰機，飛行甲板也受到破壞。

後來，南雲艦隊也使「企業號」遭受重擊，南太平洋之戰，日本終於得到勝利。但，日本也失去了100架的航空機、多數優秀的飛行員，使戰鬪能力大減。11月12日，在第三次的所羅門海戰，以「比叡」、「霧島」爲中心的海軍艦隊，被美軍的巡洋艦隊擊沈。而此次敗北，日軍決心自瓜島撤退。

艦隊情報………日本軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	翔鶴	南雲 忠一	RA東北東	—	2	1	0	0	1	4	0	0	0	28	87	67	89	18	0	48	0
2	愛宕	—	GK北西	GK基地攻撃	1	0	0	2	4	1	0	0	0	25	80	21	22	23	0	49	0
3	比叡	—	GK北北西	〃	0	0	0	2	4	6	0	0	0	30	86	0	0	22	5	52	0
4	秋月	—	GK北西	TR寄港	0	0	0	0	0	3	0	0	0	33	50	0	0	0	0	32	56
5	伊25	—	SF西	SF基地攻撃	0	0	0	0	0	0	1	0	0	8	68	0	0	0	0	33	31
6	伊19	—	GK北東	GK基地攻撃	0	0	0	0	0	0	4	0	0	6	52	0	0	0	0	63	43

狀況分析

在中途島海戰後，有關天王山、瓜達坎納爾島的攻防戰依然持續著。日軍想接近美國本土，得到他們的基地做爲立足點。對聯軍而言，爲防止基地落入敵人手中，所以自所羅門海域一帶，開始清掃日本的艦隊。

兩軍都表現出拚命的攻防戰力。日軍對聯軍已投入了2倍的兵力，爲的就是要背水一戰。

日軍在脫拉克基地附近，擁有船艦損傷的修理站，這點對日軍是非常有利的。聯軍也成功的發展了電波照準儀。這些設備，在遊戲開始時，就出現了。

所以，双方均有勝敗的可能性，而在此海戰勝利的一方，將會有利於後來的發展。



艦隊情報………連合国軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	エンタープライズ	T.キンケイド	GK北東	—	1	0	0	1	2	4	0	0	0	29	77	32	32	22	0	71	20
2	ホーネット	—	〃	GK艦隊攻撃	1	0	0	0	3	1	0	0	0	27	75	30	30	20	2	62	22
3	S20	—	RA北	TR艦隊攻撃	0	0	0	0	0	0	3	0	0	6	72	0	0	0	0	60	50
4	S28	—	TR南南西	KR艦隊攻撃	0	0	0	0	0	0	3	0	0	7	71	0	0	0	0	59	51

攻略建議　日軍

日軍爲對付聯軍投入了2倍的兵力，下了賭注要贏得勝利。對日軍有利的一點，是在脫拉克基地附近，有一個艦隊修理站，如果在此吃了敗仗，對將來就不太樂觀了。所以在此地的勝敗，決定了以後的發展。

在劇本中，總司令官不可能在每艘艦船中指揮作戰，所以派了艦隊的司令在各艦上以增加艦隊的戰鬪力。

首先，第1艦隊要駛出瓜達坎納爾島（ガグルカナル）。由於海峽狹小，和敵人相遇的機率很高，說不定不小心就受敵軍的波狀攻擊。所以要常搜索敵人，即早發現，才可先做攻擊。HEX戰可將目標集中在攻打航空母艦上，並且削減敵軍的航空戰力，此後再全力攻擊基地也不遲。

攻略建議　聯軍

日軍在海域上的軍力很弱。但在後方的艦船集合起來，其戰力應與聯軍相當。在劇本開始時，會出現新兵器、電波照準儀等設備。艦船上利用雷達裝備，可正確算出射程距離，所以聯軍即使在惡劣的天候中或夜間，其戰鬪的砲擊力，都得到壓倒性的勝利。

在開始時，就積極的在基地上給予補給，使瓜達坎納爾島的資源保持充沛的狀態。特別是戰鬪機、雷爆機，都要在300架以上。在前線被敵軍削弱的各基地，也要給予補給。

在同地點的第1、第2艦隊，在海上編組集合，一路往瓜達坎納爾島前進。但四周的敵軍甚多，一定要不停的搜索與掩護，更要特別注意敵軍潛水艦的動向。

在白天，一旦發現了敵軍的艦隊，便行空擊戰；在夜間則以砲火攻擊，要讓敵軍知道電波照準儀的威力。



雖然小澤艦隊奮戰不懈，結果還是失去了兩艘正規的航空母艦，失敗而回。



準備前往參加最後的航空決戰「馬里亞納海戰」的正規航空母艦「瑞鶴」之英姿。

馬里亞納海戰

44年，美軍開始進攻日本本土的絕對防衛圈馬里亞納群島。美軍占領塞班島、關島後，導致日本本土都是B—29長距離轟炸機的行動半徑內。

日本海軍投入了有史以來最大的戰力，進行航空決戰。參加決戰的包括有：以新銳「大鳳」爲中心的9艘航空母艦，和450架艦載機；其他5艘戰艦是以「大和」爲核心的前衛艦隊；以及馬里亞納諸基地的航空部隊。作戰指揮官是小澤治三郎中將；美軍方面則由總司令官史布爾安斯中將率領的「企業號」，包括15艘航空母艦、7艘戰艦；以及900架航空機的機動部隊。其兵力是日本的兩倍。

雖然雙方有著這麼大的戰力差距，但小澤認爲日方艦載機的行動距離比美軍的長，足以構成獲勝的關鍵。以艦載機行動距離長的優勢攻擊敵人的航空母艦，可拉平雙方的戰力，然後再令戰艦部隊發動突擊—以上就是小澤中將的作戰計劃。

6月19日早晨，由於日軍以240架戰機的隊伍發動首次攻擊，於是海上戰爭開始。這時，美軍偵察機還未發現日本艦隊，這樣的戰局似乎對日本相當有利，然而其戰果竟是0。小澤最大的失誤就是馬里亞納諸基地的攻擊機數太少。不但因日軍發動突擊，使得機數驟減，而且受到美軍的誘導，動用了150架。基地航空隊的戰力已經比事前小澤所報告的一半還低。加上飛行員訓練不足，和新兵器VT信管竟被美軍稱爲「馬里亞納的射擊火雞」。這場航空戰已被美軍佔優勢。另一方面，衆所期待的潛艇艦隊也被美軍發現，擊沈17艘。航空母艦「大鳳」「翔鶴」反而被美軍潛水艇的魚雷擊沈。

這次戰役，犧牲的飛行員高達400人以上，殘餘的艦載機只有35架。聯合艦隊則喪失大部分航空兵力。馬里亞納海戰在聯軍的大獲全勝，日軍的慘敗下結束。

艦隊情報………日本軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	大鳳	小沢 治三郎	PR北西	—	3	0	0	0	3	6	0	0	0	33	67	67	114	23	0	30	68
2	愛宕	栗田 健男	〃	SN基地攻撃	0	3	2	2	8	0	0	0	0	27	72	22	75	53	1	32	69
3	隼鷹	—	〃	〃	2	1	0	1	1	5	0	0	0	25	62	30	86	24	0	29	67
4	能代	—	〃	〃	0	0	0	0	1	2	0	0	0	35	72	0	0	2	0	34	70
5	早霜	—	〃	〃	0	0	0	0	0	3	0	0	4	20	82	0	0	0	0	30	66
6	伊8	—	〃	SN艦隊攻撃	0	0	0	0	0	0	1	0	0	8	80	0	0	0	0	31	44

状況分析

對日本而言，塞班島、提南島、關島的兵力對於保衛連接本土和南方的日軍基地二地在重大防衛上有著極大的任務。但不知從何時開始，聯軍的保有艦船數已超過日軍所擁有的，終於，聯軍的勢力也擴張至此海域。聯軍的大艦隊包括航空母艦18艘、戰艦14艘等，總計約有70艘以上。但日軍在此所投入的戰力僅現有戰力的七成，頂多只有40艘左右。考量了這種戰力的差距，當然對日軍相當不利。

另一方面，聯軍的戰力佈署相當充分，他們的127大隊兵員已經開始登陸塞班基地，比起基地上原來的日軍30隊，更是聲勢浩大。這裡淪陷只是遲早的問題罷了。除此之外，他們還充分利用從劇本6就出現的電波照準儀，所以，海上的戰爭絕不可能輸。這也是他們能一口氣擊敗日軍的最佳機會。



●艦隊情報………連合国軍●

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	CV16	M.A.ミッチャー	GM北西	—	2	2	0	0	1	5	0	0	0	30	70	108	113	32	1	78	42
2	CV12	J.J.クラーク	〃	SN艦隊攻撃	2	2	0	0	3	3	0	0	0	30	70	98	123	27	0	76	41
3	バンカーヒル	—	〃	〃	2	2	0	0	0	4	0	2	3	20	60	106	106	18	20	72	44
4	エセックス	—	〃	GM基地攻撃	1	2	0	0	0	3	0	0	0	30	68	74	73	13	0	72	42
5	ワシントン	W.A.リー	〃	SN基地攻撃	0	0	0	7	4	0	0	0	0	27	70	0	0	34	3	74	32
6	ペンシルバニア	—	GM北	〃	0	0	0	7	3	0	0	4	4	20	73	0	0	27	50	64	12
7	インディペンデンス	—	〃	GM基地攻撃	0	3	0	0	0	4	0	4	4	20	72	63	68	14	40	61	21
8	S28	—	DB北	SN艦隊攻撃	0	0	0	0	0	0	4	0	0	5	92	0	0	0	0	77	42
9	S20	—	MR東	KR艦隊攻撃	0	0	0	0	0	0	4	0	0	6	89	0	0	0	0	70	41

攻略建議 日軍

在這裡，不僅毫無致勝的機會，而且，一旦遭遇重大的損害，可能連想要暫時重建戰力都有困難。因此，最好避免與聯軍正面衝突，或盲目向它挑戰的愚蠢行動。要仔細研究全盤作戰計劃，並判斷基地補給和發動攻擊的時機，貯存寶貴的作戰實力。

現在，雖然全體艦隊已向塞班島前進，但塞班島遲早會淪陷，乾脆放棄也無所謂。就把航空機、燃料等貴重的基地物資撤走，轉運至提南島、關島等地，以增強當地戰力。

首先加強塞班島周邊基地的防衛力，然後，全軍移駐塞班基地，以防我軍基地被攻陷。並要以消滅敵方艦隊的兵員輸送船為目的。第1艦隊延後航行，實行對其他艦隊援護射擊的任務，而且要持續不斷地掩護（直掩）和搜敵，最要緊是先發制人。

攻略建議 聯軍

以奪取日軍在南太平洋的防衛線——關島、塞班島、提南島等地為作戰目標。過去以來，日軍已經吃足苦頭，現在，雙方戰力已經呈現一面倒的趨勢，如果再加上裝備電波照準儀的艦船十分活躍，那麼，勝利已指日可待。

首先，可以預測塞班島的淪陷是必然的，所以，將艦隊派往其他的基地比較好。但是在去之前，要將第1～第5艦隊重新編列。例如：正規航空母艦部隊（第1）；戰艦部隊（第2）、輕航空母艦部隊（第3），分別駐紮在提南島北方、雅浦島北方、關島北方，使攻擊行動分組進行。另外，再派第6、第7艦隊攻擊提南島，引誘島上的日軍艦隊，再用第1艦隊的空襲將之擊沈。

這些攻防策略提供簡易而有效的作戰方法，並且有助於將來的展望，使戰局對我方更為有利。最重要的戰略就是以最小的戰力予以日軍最大的打擊。

遭到敵人艦載機的攻擊，而被擊沈在雷伊泰島外海的弩級戰艦「武藏」。

SCENARIO·8 菲律賓海上海戰

Battle for the Philippines

昭和19年10月23日

攻下了塞班島的美軍於44年9月開始登陸雷伊泰島（レイテ）。菲律賓是日本和南方資源地帶最重要的聯絡站，同時，也是最起碼的國防線。聯合艦隊司令部的大本營於是策劃「捷一號」作戰計劃，並下令執行此一足以扭轉乾坤的決戰。

聯合艦隊在馬里亞納海戰時失去了大部分航空兵力，現在必須藉助航空機的援護，和栗田中將指揮的「大和」、「武藏」等主力艦隊來進攻雷伊泰灣。在那兒，日軍所使用的苦肉計是調動部隊作為誘餌，把敵人的航空母艦部隊牽制於北方作戰。同時，竟組識號稱敢死隊的「神風特攻隊」，以其莽撞、盲目而衝動十足的攻擊來對付聯軍。

栗田艦隊全體隊員抱著必死的決心來到雷伊泰灣，這場戰爭從一開始就是艱苦的。美軍因為事前解讀了日軍的密碼，因此對日軍的動向瞭若指掌。美軍潛艇艦隊埋伏在此欲攻擊栗田艦隊，使得日方損失兩艘重巡洋艦，而哈爾賽提督艦載機的來襲，更擊沈了「武藏」，日軍一度陷入苦戰。

另一方面，小澤治三郎中將指揮的機動部隊，作為引誘敵軍的誘餌。正如所預測的，於25日遭遇哈爾賽艦隊的攻擊，小澤忍耐激烈的攻擊，成功地牽制住哈爾賽艦隊，順利完成誘敵任務。而進攻聯軍呂宋島基地的攻擊部隊，也出其不意地擊破美國3艘航空母艦。託小澤中將的福氣，栗田主力部隊也平安地通過聖伯肴諾海峽。不料待來到眼前的雷伊泰灣時，卻突然改變方向。改變成「攻擊敵人在北方的航空母艦部隊」，因而大批軍隊折返，這次返回的原因，迄今不明，栗田的意思究竟如何亦無人知曉。結果，沒有發現敵人的機動部隊就折回。

由於雷伊泰海戰的不徹底，使得聯合艦隊遭到重挫而大敗。從此，聯合艦隊再也無法作有組織的戰鬭。

艦隊情報………日本軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	愛宕	栗田 健男	SG南東	—	0	0	2	1	7	4	0	0	0	25	68	0	0	35	0	24	66
2	金剛	—	〃	MR艦隊攻撃	0	0	0	2	5	5	0	0	0	30	68	0	0	26	1	24	66
3	瑞鶴	小沢 治三郎	NH南	〃	1	3	0	2	2	2	0	0	0	25	72	65	51	12	0	23	52
4	山城	西村 祥治	SG南東	〃	0	0	0	2	1	4	0	0	0	24	70	0	0	17	0	26	51
5	那智	—	MR西	〃	0	0	0	0	3	2	0	0	0	35	77	0	0	7	1	24	68
6	伊58	—	NH南	〃	0	0	0	0	0	0	2	0	0	7	90	0	0	0	0	24	32

狀況分析

在舞臺劇本前半段中，日軍雖佔了優勢，但根據劇本中的發展，日軍和聯軍間的國力差異，已日漸明顯了。舞臺劇本第8開始時，即能看出日本已失去了多處的基地，如過去的塞班島、提南島、雅浦島、關島、帛琉等重要據點，並且，提南島戰艦數目也激減，此狀況是相當危機的。

在聯軍方面，因戰勝的氣勢高漲，想在馬尼拉近海處集合艦隊，攻略日本所佔據的馬尼拉、納卯兩大基地。在兵源上，占領之日已指日可待了。

奪取了馬尼拉，下一個目標就是日本本土。聯軍利用勝勢，一口氣攻入日本。相反的，處在懸崖邊的日軍，想用最後的努力(大和精神)來做報復。



艦隊情報………連合国軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	ニュージャージー	W.F.ハルゼイ	PR北西	—	1	2	0	2	0	4	0	0	0	29	72	68	78	20	0	79	40
2	エセックス	F.C.シャーマン	〃	MR艦隊攻撃	2	2	0	2	0	4	0	0	0	28	71	116	115	25	0	75	42
3	フランクリン	—	DB北東	〃	2	2	0	2	2	4	0	0	0	28	73	98	103	42	1	75	41
4	CV18	—	PR東	MR基地攻撃	2	1	0	0	0	4	4	0	0	30	70	88	83	25	3	72	62
5	セイント・ロー	—	PR北西	〃	0	2	0	0	0	4	0	4	4	20	66	46	40	9	40	71	44
6	ルイスビル	—	〃	〃	0	6	0	0	4	1	0	4	4	20	56	0	0	31	52	71	32
7	グルーパー	—	SD北西	MR艦隊攻撃	0	0	0	0	0	0	4	0	0	5	91	0	0	0	0	67	22
8	サーモン	—	SD北西	〃	0	0	0	0	0	0	3	0	0	5	90	0	0	0	0	66	18
9	S20	—	NH南東	KR艦隊攻撃	0	0	0	0	0	0	3	0	0	6	93	0	0	0	0	60	12

攻略建議　日軍

日本本土可能已捲入恐怖的戰火中。即使想反攻挽回，但物資與原料均不足。由此可見得，日軍處在劣勢的狀態中。如果像當初與聯軍打長期戰的話，狀況也未必好轉。必須徹底的備存戰力，採用防衛的作戰法。

首先，應考慮到要活用有限的船艦，在海上編組成隊，再將優秀的司令官分派到各船艦上指揮。

其次，第6艦隊當做搜索敵軍的專任部隊，各船艦之間，依據情報後再採取行動。例如，巡洋艦和驅逐艦所組成的第5艦隊，可專門對付敵人的潛水艦，讓其他的艦隊來攻打航空母艦，所以必要時，需視情況做有彈性的策略。

「大和」與「武藏」是掌握最後的成敗關鍵。利用這兩艘戰艦，或許可以挽回劣勢。

攻略建議　聯軍

日軍已不是聯軍的對手。聯軍的國力充實，在戰勝的氣勢中，可說是所向無敵了。

戰術採用正面攻擊，會比襲擊來的好。以空擊或砲擊方式攻打敵人的基地和艦隊；再將兵員輸送船配備好，派第5、第6艦隊開始登陸。若航空母艦的數量足夠，則應分開編成空母部隊與戰艦部隊。

聯軍因有電波照準儀的設備，在惡劣的天候或夜晚也都能有效的攻擊，好讓日本了解他們的威力，這是件很痛快的事。

如果太依賴某一方的戰力，可能會太大意而造成慘痛的結果。所以要不斷的做掩護與搜索的工作。在近海的基地，要大量的補給航空機，以提高支援能力，這點是很重要的。

「大和」艦隊到後來也無計可施了。

SCENARIO・9

大和特攻

Okinawa Offensive

昭和20年4月7日

一九四五年，以塞班島爲基地，可做長距離爆擊(轟炸)機的B——29大編隊，對日本的國都東京市，展開大規模的空襲。日軍雖以航空兵力來防戰，但仍然很慘。東京也幾乎被炸成平地，任誰看了就知道是吃了敗仗。而日本到了最後關頭，只好呼籲「一億玉碎」的口號，表示抱著犧牲決心與敵軍作戰。

三月二十三日，美國海軍將軍史布爾安斯，率領空前規模壯大的聯軍艦隊，開始攻擊沖繩。四月一日，海兵部隊和陸軍官兵共五萬五千多人所組成的部隊，也登上了沖繩島。因沖繩是日軍最後的防衛線，所以軍令部命令「菊水」爲特攻作戰隊。編組了400架的特攻隊，攻擊在沖繩四周的聯軍艦隊。但，日軍能夠躲避聯軍空擊的部隊，只占了日軍全特攻隊的一成而已，可是最後竟能將敵軍的戰艦擊沈。「大和」戰艦的第2艦隊爲「海上特攻隊」，在四月六日命令他們要突入沖繩。第2艦隊的指揮官伊藤整一中將，對此次沒有把握的作戰計劃，表示反對的立場，但，軍令部却說服了伊藤，並派「一億特攻先鋒隊」進行作戰。

「大和」艦船的特攻隊，若無航空機的援助，必是死路一條。米契爾中將率領的第58機動部隊，在空中對日本的「大和」艦隊集中攻擊。「大和」艦隊被擊沈了，伊藤中將與他的部下也都同歸於盡。

此後，直到大戰結束，日軍仍行瘋狂的自殺特攻作戰。這對當初日本提出「一億總特攻」的口號，又作何解釋呢?

後來，聯軍在廣島、長崎投下原子彈，又加上蘇聯的參戰，迫使日本結束此次的戰爭。

「大和」艦隊到後來也無計可施了。

艦隊情報………日本軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	大和	伊藤 整一	KR沖縄西	—	0	0	1	0	1	8	0	0	0	27	58	0	0	8	0	17	10
2	伊58	—	NH沖縄中	DB艦隊攻撃	0	0	0	0	0	0	1	0	0	7	68	0	0	0	0	21	30

狀況分析

日軍現存的艦船數有28艘；聯軍方面有84艘。日軍顯然大勢已去。「大和」艦隊只剩下第1艦隊中的弩級戰艦，以及其他潛艇。此外，有巡洋艦一艘、驅逐艦8艘，國力相當薄弱。那霸一地也被敵軍攻陷，日軍可能無東山再起的機會了。此舞臺劇本並非指日軍對聯軍的戰爭，而是指「大和」對聯軍的戰爭。

依史實的記載，「大和」艦隊的出擊，本來就不期待有任何能戰勝的結果。在劇本中，日軍要達成勝利的條件，是相當困難的。但，在日軍的心中都燃燒著強烈的鬬爭心，想儘量的將敵艦擊沈。處在深淵中的日軍，如果戰勝對方，可說已經是擁有「提督決斷」的秘訣了。

艦隊情報………連合国軍

艦隊番号	旗艦	司令官	艦隊位置	艦隊任務	正空	軽空	弩戦	戦艦	巡洋	駆逐	潜水	兵輸	燃輸	艦速	燃料	戦機	雷機	偵機	兵員	艦士	疲労
1	バンカーヒル	M.A.ミッチャー	NH北東	—	2	2	0	1	0	4	0	0	2	20	70	113	108	22	0	71	32
2	CV12	J.J.クラーク	〃	NH艦隊攻撃	1	1	0	1	0	4	0	0	2	20	68	73	63	17	0	60	46
3	CV10	—	〃	NH基地攻撃	2	2	0	1	0	4	0	0	2	20	69	115	111	22	0	59	47
4	ニューメキシコ	—	NH南	〃	0	0	0	9	7	0	0	0	4	20	45	0	0	47	13	67	62
5	インドミタブル	—	NH南西	〃	2	0	0	0	0	3	0	0	1	20	76	70	60	10	0	67	62
6	ワシントン	—	NH東	〃	0	0	0	4	0	2	0	0	2	20	71	0	0	12	0	68	71
7	S20	—	KR南	KR艦隊攻撃	0	0	0	0	0	0	4	0	0	5	93	0	0	0	0	61	32
8	ノーチラス	—	〃	〃	0	0	0	0	0	0	3	0	0	5	91	0	0	0	0	61	33

攻略建議 日軍

與實力強大的聯軍相比，日軍的攻擊無異是以卵擊石，因此無須考慮日後的發展如何，先攻略劇本再說吧！

首先，縱使削減了其他基地的力量也需儘量對那霸提供基地補給，之後須依賴「大和」的破壞力來擊敗敵人，儘量發動先制攻擊，否則就會陷入相當的苦戰。

注意敵方潛艇、航空部隊。「大和」的對空攻擊力極弱，倘若被雷爆機用魚雷集中攻擊則會有極大的危機。

當然，也有直接放棄那霸的戰略。命令航行中的「大和」返回吳港與待機中的艦船（包含正式航空母艦3艘、戰艦4艘，共17艘待機）一起做艦隊編制。在充份利用剩下的材料維修後就盡全力迎擊進攻的聯軍吧！當然敵軍勢必會有備而來，因此會比堅守在那霸的戰鬥還更激烈些。

攻略建議 聯軍

坦白說，聯軍勝算極大，默默的看著畫面發展則第二艦隊會擊沈「大和」，繼續保持按兵不動的狀態則會看到日軍艦隊全數被殲滅。不過，這樣實在沒挑戰性，而且在和「大和」戰鬥時自軍的傷亡、損害也相當大，因此在這裡要介紹以最低限度的傷亡來換取勝利的戰法。

首先，把朝那霸進攻的艦隊集中在最近的琉璜島基地（此時要留心敵方潛艇）。在那裡進行艦隊編制，把第一～第三艦隊的航空母艦集中起來。由於集結10艘航空母艦的超強機動部隊的空擊準備需費若干時間，不過其空擊的破壞力也非比尋常。在一次空

●国力データ

日本軍

	シナリオ 1	2	3	4	5	6	7	8	9
情報収集力	20	20	20	20	20	20	14	12	10
砲熕技術力	65	65	82	88	89	88	44	42	19
鋼材技術力	60	60	60	60	60	60	18	17	13
機関技術力	45	45	56	61	61	61	50	50	15
航空技術力	45	45	45	45	45	45	45	45	43
電気技術力	28	28	35	50	50	50	70	70	70
国民士気	50	50	98	99	69	65	31	21	17
工業力	4000	4000	5160	5240	5160	5120	2880	2820	841
予算	500	500	500	500	500	500	500	500	500
資材	180	180	137	128	108	106	52	66	5
燃料備蓄	450000	450000	337500	315000	230000	225000	139500	125000	45500
戦闘機	610	610	878	890	671	647	424	224	185
雷爆機	400	400	580	624	464	452	328	168	108
偵察機	102	102	107	127	102	101	64	52	32
兵員	88	88	110	120	122	120	80	62	47
兵員輸送船	20	20	26	26	26	26	14	13	4
燃料輸送船	60	60	77	79	77	77	43	38	13
新兵器製造可能				探	探	探	探・照	探・照	探・照
重点作戦目標基地		ハワイ マニラ シンガポール	ポートモレスビ ガダルカナル ラエ	ミッドウェイ ポートモレスビ ガダルカナル	ガダルカナル ポートモレスビ ラバウル	トラック ウェーキ ポートモレスビ	テニアン サイパン グアム	ダバオ マニラ イオウジマ	ナハ トウキョウ サセボ

連合国軍

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
情報収集力	30	36	36	25	38	41	44	49	51
砲熕技術力	60	60	74	80	87	88	89	91	91
鋼材技術力	60	60	65	66	84	85	88	89	90
機関技術力	40	40	47	49	67	69	75	77	78
航空技術力	20	20	26	28	45	52	80	80	80
電気技術力	42	70	70	70	70	70	77	80	80
国民士気	40	40	32	30	63	70	78	81	86
工業力	10000	10000	10800	12533	14700	14800	16200	15600	17400
予算	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
資材	300	300	387	426	447	450	504	554	697
燃料備蓄	1500000	1500000	1850000	2040000	2175000	2190000	2480000	2590000	2710000
戦闘機	180	180	185	225	459	540	630	722	852
雷爆機	180	180	193	229	466	548	651	682	754
偵察機	50	50	49	61	116	127	133	154	187
兵員	60	60	82	82	85	86	98	141	157
兵員輸送船	25	25	32	30	37	37	40	49	63
燃料輸送船	75	75	97	90	110	111	122	152	198
新兵器製造可能		探・照	探・照	探・照	探・照	探・照 長	探・照 長・ロ	探・照 長・ロ	探・照 長・ロ
重点作戦目標基地		ハワイ マニラ クレ	ラエ ポートモレスビ ソロン	ミッドウェイ ウェーキ イオウジマ	ガダルカナル ラバウル ポートモレスビ	トラック ポートモレスビ ウェーキ	グアム テニアン サイパン	ダバオ イオウジマ ナハ	ナハ サセボ クレ

基地資料(舞臺劇本1而已)

番号	地名	略称	所属	鉱鉄産出	原油産出	人口	工業価值	修理補給	耐久度(最大)	武裝度(最大)	住民友好	基地兵員	基地燃料	基地資材	兵輸送船	燃輸送船	戦闘機数	雷爆機数	偵察機数	基地重要	攻擊可能基地	長距離爆擊可能基地
1	北京(內)ペキン(內)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	10(10)	67	5	2990	10	1	3	22	16	1	C	2.3.6.7	4.5.8.9.14.15.47.48
2	大連ダイレン	DR		0	1	3	1	補給	30(30)	10(10)	75	5	3590	10	2	4	8	12	2	C	1.3	5.6.7.8.9.10.11.14.15.47.48
3	漢城ソウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	10(10)	78	2	2996	10	2	4	13	7	2	C	2.8.9	5.6.7.10.11.14.15.47.48
5	武漢(內)ブカン(內)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	29	5	2990	10	3	10	17	23	1	B	4.6.7.13	1.2.3.8.12.14.36
6	南京(內)ナンキン(內)	NK		1	1	10	4	不可	10(10)	10(10)	18	4	3592	10	1	2	22	20	1	C	4.5.7.13	1.2.3.8.9.10.14.15.36.47
7	上海シャンハイ	SH		1	1	10	5	修補	20(20)	10(10)	32	3	3594	10	3	10	11	13	2	B	4.5.6.14	1.2.3.8.9.10.15.36
8	佐世保サセボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	8	8984	30	5	10	54	46	15	A	3.7.9.15	1.2.5.6.10.11.14.16.36.47
9	呉クレ	KR		0	0	8	11	修補	99(99)	99(99)	99	9	8982	30	6	12	56	64	20	A	3.8.10.15	1.2.3.6.7.11.14.16.37.47
10	横須賀ヨコスカ	YK		0	0	5	11	修補	99(99)	99(99)	99	4	8992	30	5	10	35	35	12	A	8.9.11.16	2.3.15.37.42.47
11	東京トウキョウ	TK		0	0	10	14	補給	99(99)	99(99)	99	5	8990	30	6	12	66	54	15	A	9.10.15.16	2.3.8.37.42.47
14	台北タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	6	2856	10	2	4	39	31	4	C	13.15.19.36	1.2.3.4.5.6.7.8.9.12
15	那覇ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	99	6	2988	10	3	6	12	23	4	B	8.9.10.14	1.2.3.5.6.7.11.13.16.19.36
16	琉璜島イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	-	1	998	5	1	2	7	3	2	C	9.10.11.42	3.8.15.25.26.41
18	西貢サイゴン	SG		1	0	5	3	修補	10(10)	10(10)	53	10	5980	5	1	2	164	175	0	C	12.17.21.22	13.19.23.29
25	塞班島サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	-	1	998	5	1	2	25	90	6	C	26.32.41.42	9.10.11.15.16.39.40
32	帛琉パラオ	PR		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	88	1	998	5	1	2	5	5	2	C	24.31.39.40	19.23.25.26.41.45
36	台南タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	50	49900	90	2	4	156	123	10	C	13.14.15.19	4.5.6.7.8.12
37	擇捉島エトロフ	ET		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	92	1	998	5	1	2	10	5	2	C	10.11	9.38.47
39	雅浦島セップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	10(10)	80	1	998	5	1	2	4	5	1	C	25.26.32.41	19.24.31.40.45
40	脱拉克島トラック	TR		0	0	1	1	修補	40(40)	40(40)	74	15	14970	80	4	8	84	55	10	B	26.43.46	25.32.34.39.41.42
41	提南島テニアン	TA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	-	1	998	5	1	2	25	90	0	C	25.26.32.39	9.10.11.15.16.40
42	馬卡斯島マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	-	1	998	5	1	2	5	5	2	C	16.25.27.41	8.9.10.11.26.40
43	馬紹爾マーシャル	MS		0	0	1	1	補給	30(30)	20(20)	11	2	2996	10	1	2	54	51	10	C	27	40.44.46
4	重慶(內)ジュウケイ(內)	JK	連合國軍	1	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	69	155	2690	10	1	2	0	0	1	C	5.6.7.13	1.12.14.36
12	河内ハイノ	HN		0	1	3	1	補給	10(10)	10(10)	63	1	1598	5	1	2	11	32	0	C	13.14.17.18	4.5.7.19.36
13	香港ホンコン	HK		0	0	4	4	補給	10(10)	20(20)	49	1	1982	5	2	4	32	43	0	C	12.14.18.19	4.5.6.7.15.36
17	曼谷バンコク	BK		1	0	4	2	補給	10(10)	10(10)	61	2	996	5	1	2	16	74	0	C	12.18.21.22	13.23
19	馬尼拉マニラ	MR		4	1	6	12	修補	30(30)	40(40)	53	44	9512	30	5	10	16	51	15	B	14.23.24.36	7.12.13.15.18.32.39
20	中途島ミッドウェイ	MD		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	-	3	8994	30	2	4	121	101	19	C		27.33
21	吉隆坡クラアルンプール	KP		5	1	4	2	補給	20(20)	20(20)	64	3	3594	10	3	6	113	115	12	B	17.18.22.28	23.29
22	新加坡シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	63	11	2978	10	3	6	107	15	0	B	17.18.21.28	23.29
23	山打根サンダカン	SD		0	10	2	1	補給	10(10)	10(10)	42	2	7996	10	3	10	5	5	5	B	19.24.29.30	17.18.21.22.28.31
24	納卯ダバオ	DB		7	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	53	3	2994	10	3	7	12	11	13	B	19.23.31.32	29.30.38.39.45
26	關島グアム	GM		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	37	1	998	5	1	·2	26	21	0	C	32.39.40.41	15.16.45
27	威克島ウェーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	-	1	998	5	1	2	45	65	7	C	43	20.25.42.43
28	雅加達ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	51	2	5996	10	3	6	111	118	10	B	21.22.29.30	23
29	班嘉馬新バンゼルマシン	BM		7	10	2	1	補給	20(20)	20(20)	48	2	8996	10	3	10	11	13	2	B	22.23.28.30	18.21.24.31
30	馬加撒マッカサル	MK		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	50	1	998	5	1	2	5	5	2	C	23.28.29.31	22.24.45
31	索倫ソロン	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	10(10)	93	51	5098	5	3	7	36	85	8	B	24.32.34.45	23.28.30.39
33	夏威夷ハワイ	HW		0	0	10	12	修補	99(99)	99(99)	99	99	19802	100	6	12	161	208	10	A		20
34	萊伊ラエ	LE		0	1	4	12	補給	20(20)	20(20)	94	69	9462	30	2	4	60	72	11	C	35.45.46	31.40.44
35	摩勒斯比港ポートモレスビ	PM		0	1	5	12	修補	20(20)	20(20)	98	49	9502	30	2	4	140	480	23	C	31.34.44.46	45
38	阿圖島アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	-	1	1998	5	1	2	0	0	2	C		37
44	瓜達坎納爾島ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	-	1	2980	10	1	2	4	75	6	C	34.35.46	43
45	畢雅克島ビアク	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	-	1	998	5	1	2	1	1	2	C	31.32.35.46	24.26.34.39
46	拉巴爾ラハウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	-	1	9998	60	1	2	1	1	1	C	34.35.44	40.43.45
47	海參威ウラジオストク	US		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	33	5534	15	2	4	22	27	11	C	1.2.3.9	6.8.9.10.11.37.48
48	諾門汗(內)ノモンハン(內)	NM		1	1	3	1	不可	10(10)	10(10)	97	15	3570	10	1	2	1	0	1	C	1	2.3.47
49	舊金山サンフランシスコ	SF		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	80	88840	100	5	20	91	96	22	A	50	
50	洛杉磯ロサンゼルス	LA		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	99	98802	100	5	20	111	119	37	A	49	

❖資料爲初期用的資料　❖(內)是在內陸的基地不能實行修理．補給，也無法以艦隊的砲擊或登陸
❖基地重要性，是指此基地淪陷時對國民士氣的打擊大小，乃以三階段表示　❖攻擊可能的基地，表示通常基地間的戰鬥可變成攻擊對象的基地號碼　能以長距離轟炸的可能基地，是以長距離轟炸機的基地間的戰鬥變成攻擊對象的基地號碼表示(常做對象的是敵方基地而已，粗黑體字是表劇本初期時的攻擊對象基地。)

他國資料（舞臺劇本１而已）

国名	同盟関係	対日友好	対連友好	砲熕技術	鋼材技術	機関技術	航空技術	電気技術	長距離爆	新型戦闘	ロケット
德國ドイツ	日本	96	4	62	51	81	91	88			
義大利イタリア	日本	92	8	33	23	40	27	31			
英國イギリス	連合国	9	91	74	62	65	79	79			
法國フランス	連合国	22	78	38	28	29	29	33			
荷蘭オランス	連合国	11	89	14	12	11	9	11			
中國	中立	15	70	9	39	7	11	8			
澳大利オーストラリア	連合国	17	83	9	11	8	15	10			
泰國タイ	中立	60	40	1	23	2	1	1			
印度インド	連合国	51	49	10	34	8	3	2			
瑞典スウェーデン	中立	47	53	8	29	9	13	10			
瑞士スイス	中立	82	18	21	26	30	37	35			
蘇聯ソビエト	中立	59	41	82	99	72	71	66			
巴西ブラジル	中立	62	38	5	47	7	2	8			



緊急事件對策集

戰場上瞬間的大意往往會造成難以挽回的致命傷。就讓我，解決這些疑難雜症吧！

請教山本長官！



Q 前往攻略山打根（サンダカン）途中，發現第二艦隊的燃料不足，可能無法再航行時，有無解決的對策呢？

A 燃料是艦隊的生命。燃料用光了，當然無法再前進。發現燃料不足時立即前往最近的駐軍基地補給燃料。倘若基地的燃料儲備不足則以基地補給的方式，從國家的儲備輸送，當出現燃料快用盡的緊急情況時，要用命令指令中的艦隊把距離最近的艦隊（確保某一程度燃料的艦隊最適當）的任務變更為「情報蒐集」，命其前往現場。當兩艘艦隊在同一地點重疊後再用海上編制命其會合（合流），則燃料就可平均分配了。若燃料呈現零，疲勞度呈現99時，艦隊即會消滅，因此要不時注意剩下的燃料以隨機應變。

Q 兵員零的基地遭遇攻擊時，常有淪陷的危機！ 若不幸是在等待補給或無法補給的最壞境時，難道只能對這種狀況袖手旁觀嗎……。

A 在補給到來之前一定要堅守住，不然一定會淪陷的，在此提供一個好辦法。用會議指令的基地政策來要求兵員支援，如此較不易淪陷，同時鄰近的自軍基地會大量派出航空機支援以發動攻擊，這樣就可扼阻敵方攻擊力至某一程度。此時，倘若已有敵方兵員登陸時，則要求較雷爆機更多量的戰鬪機補給便可增強戰力，而且假使自軍艦隊分佈在附近，則儘快將其任務變更為「敵基地攻擊」，以讓他們做確實而強有力的支援。總之，依情況做各種適當的對策即可。

Q 是否是基地補給的時機不佳，何以常出現基地淪陷的情況，有無任何補給的要訣？

A 首先，把全體基地分成①緊急補給基地、②需補給基地、③不需補給基地、④能削減物資基地四類型。①表示被敵人攻擊的基地，需立即補給航空機、兵員，②指能修護，位於攻擊目標附近的基地，所以要優先補給。不可能遭遇攻擊或物資豐富的基地是屬於③或④，能暫時減少物資輸送而轉送給其他防禦力弱的基地。以上就是我想出來的「等級別基地補給術」。

Q 是否司令長官的人選不適當，日軍的艦船已有相當數目被擊沈了，戰力大幅降低，有無把敵方戰力加在自軍的方法？

A 假如是艦船不足，再建造若干艦船及補給即可。不過，在此要依你的意思提供你一個能把敵方戰力加在自軍的終極招。在此就需要與若干聯合國聯盟。倘若結成同盟則本國的情報搜集力會加強，與英國、澳大利亞、荷蘭等國聯盟則那些國家所擁有的船艦均會成為日軍所屬。

然而，與對日友好度低的國家締結盟約也是不容易的。因此告訴你一個秘訣：讓工作人員潛入香港、山打根等英領的基地，煽動居民，假若奏效則英國對聯合國的友好度會降低，重覆此技則英國可能會放棄與美國的同盟而成為中立國。之後運用外交使節團把對日友好度提高至80～90度即可締結同盟。雖然十分吃力，但可試試看。

Q 雖以強大的艦隊攻擊，然而在攻擊敵艦隊及基地時却常無功而返，該如何才能獲得戰果呢？

A 首先當派適應力強的軍官為艦隊司令官，而且這位司令官須對艦隊的訓練、艦隊士氣、疲勞度及各艦船的性能十分熟悉，一有問題立即處理、改善。在戰地「戰鬪機對航空機及兵員的攻擊是相當具威力的，雷爆機則對艦船、基地設施的攻擊較有效」，利用各部隊的特徵來發揮攻擊是極重要的，而且當艦隊發動攻擊時，要運用偵察敵情記錄、標幟(マーク)機能及指定座標以避免落空。基地攻擊多半是在夜間時發動砲擊、攻擊砲臺、機場，在削弱敵戰力後，再實行空擊，以此種戰法進攻頗有效。

第四部
太平洋戰爭艦艇總覧

Creat Warships in the Pacific War



日美激戰的舞臺——太平洋。海上雖有極衆多艦艇活躍，但如今大部份已被擊沈。這些戰士雖已為國捐軀，但他們英勇的形象會永遠存留在人們的心中。



日軍的航空母艦

AIRCRAFT CARRIER

太平洋戰爭，是艦隊航空力的戰爭。在41年12月8日的珍珠港攻擊，日本海軍的航空力威震全世界。但是，結果日軍卻被美國海軍的艦隊航空力擊敗的體無完膚。雖然有優秀的航空母艦及艦載機，但是因為沒有確固的戰略，可以說是讓日軍嚐到悲慘敗績的一個原因。

太平洋戰爭開戰時，日本海軍擁有10艘航空母艦。但是主力正式航空母艦是「赤城」「加賀」「蒼龍」「飛龍」「瑞鶴」「翔鶴」等6艘，和美國海軍的7艘正式航空母艦相比，絕對不是可以掉以輕心的陣容。關於各艦的性能，因為與搭載的航空機(艦載機)的性能非常有關，所以無從做比較。不過，日本海軍從開戰當時，艦載機或飛行員有不足的傾向，而且補充所必要的訓練也不很積極，成為後來戰力降低的最大原因。攻擊珍珠港時，投入了所有主力航空母艦，所幸全艦無傷平安返回，這次的作戰是場大賭注。在後來的南太平洋戰役中，主力航空母艦幾乎全力出動，而獲得連勝。但是，幸運是不會長久的，在中途島海戰中，一下子即失去了4艘主力航空母艦。最具致命性的是，這時失去了300名之多的熟練飛行員，使得後來日軍的攻守改變，讓日本海軍嚐到了辛酸。

日本所建造的航空母艦共有29艘。其中一直到戰爭結束都未受傷的是日本最早的航空母艦「鳳翔」1艘而已。可以說日本海軍又回復到了航空艦隊草創期。

正式航空母艦　赤城型

起初是做為巡洋戰艦起工的，但為了在22年締結的華盛頓海軍縮條約而停止建造，之後改建為航空母艦。27年完成，38年接受近代化改裝。成為能搭載航空機90架的大型高速航空母艦。攻擊珍珠港時，做為聯合艦隊第一航空艦隊的旗艦加入，充分發揮了艦隊航空戰力的威力。42年4月受命擔任高速機動艦隊的旗艦，到印度洋空襲英國遠東艦隊並將之毀滅，證明了沒有航空兵力的艦隊是多麼的無力。在中途島海戰中，「赤城」做為旗艦，並與「加賀」「蒼龍」「飛龍」受到被擊沈的命運。「赤城」是在攻擊機的出擊準備中，被美國航空母艦「企業號」的俯衝轟炸機唐特列斯號以2顆直擊彈擊中而大破燃燒，後來被自軍的魚雷擊沈。



和「赤城」一起支撐聯合艦隊航空部隊的正式航空母艦「加賀」。



擔任聯合艦隊第一航空部隊的旗艦，從開戰至中途島海戰為止活躍的「赤城」。

正式航空母艦　加賀型



和「赤城」一樣，為了華盛頓條約從戰艦改造的航空母艦。「加賀」也在34～35年期間做了近代化改裝，是當時世界少數的大型航空母艦之一。「加賀」在開戰時是日本海軍的主力航空母艦，加入珍珠港攻擊戰役，向全世界展示了日本的艦隊航空力。「加賀」是一艘超越「赤城」，排水量3萬8千噸的大型艦，航續距離達1萬5千里之多。但是，從戰艦改造的船艦，速度當然慢，最高速度只有28節。其他的主力航空母艦擁有最高32節的速度，所以，「加賀」無法跟上高速機動艦隊，而無法參加太平洋戰爭初期的若干戰役。不過，搭載機高達90架以上，這種航空戰力確實夠資格當主力航空母艦的一員。「加賀」在出擊中途島海戰時，遭遇了4發直擊彈而沈沒。

正式航空母艦　蒼龍型

依據華盛頓條約的規定，而建造的中型正式航空母艦。一開始即做為航空母艦而設計 建造的船艦，利用過去航空母艦的運用實績而設計的，可以說是新造航空母艦最初的實用艦。「蒼龍」的排水量是1萬6千噸，「飛龍」是1萬7千噸，是小型艦，航續距離不到1萬公里。但是，搭載機數是63架，擁有最高速度34節的能力，和同時期的美國航空母艦「約克鎮號」型大致相同的機能。在太平洋戰爭中，此兩艦自開戰時即被南雲提督所率領的機動部隊做為主力航空母艦而活躍。這二艘航空母艦自開戰以來，就經常一起行動，最後也同樣在中途島海戰中被擊沈。「蒼龍」是與「赤城」「加賀」一起在瞬間中被美國俯衝轟炸機擊破，剩下的「飛龍」單艦反擊，結果奮戰無效也遭擊沈。

正式航空母艦　翔鶴型



與「瑞鶴」屬同型艦。接近開戰前41年8月、9月間完成，都參加了攻擊珍珠港戰役。這兩艦是過去建造航空母艦技術菁華的大成，擁有速度34節，搭載機約80架的性能，是當時最進步的航空母艦。參加攻擊珍珠港戰役之後，兩艦在主要的海戰都當做日本機動部隊的中心而活躍。42年4月在錫蘭島海擊沈英國航空母艦「漢密士號」，在珊瑚海海戰中擊沈美國航空母艦「勒星頓號」。但是，「翔鶴」也受到損傷，使得該艦不能參加中途島海戰。經過第二次所羅門海戰、南太平洋海戰，就在44年6月最後的航空決戰馬里亞納海海戰中，「翔鶴」被美國潛水艇的魚雷擊沈。「瑞鶴」則在4個月後的「捷1號作戰」中擔任誘餌艦隊，在遠加諾岬外海被哈爾賽提督指揮下的艦載機擊沈。

正式航空母艦　大鳳型



日本最初在飛行甲板上設置裝甲的新式大型航空母艦。44年3月完成的「大鳳」，擁有利用過去的戰訓的構造，除了使用裝甲的飛行甲板外，連艦體也設計成能承受魚雷攻擊的裝甲構造。設計上的防禦能力超越美國海軍的新型航空母艦「艾塞克斯」級。「大鳳」的排水量是2萬9千噸，飛行甲板的面積與「赤城」「翔鶴」幾乎相同，但機棚狹小，搭載機數也只有50架左右。就役的3個月後，「大鳳」擔任小澤艦隊的旗艦，加入馬里亞納海戰。在這個海戰中，「大鳳」被埋伏的美國潛水艇雷擊而受傷。雖然不是致命傷，但是這時航空燃料庫已龜裂，後來引起火災使氣化燃料發生爆炸而沈沒。據說原因是燃料庫的焊接不良。

正式航空母艦　信濃型



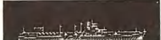
做爲戰艦「大和」型的3號艦而起工的，在建造中被變更爲航空母艦完成的超大型航空母艦。「信濃」在44年11月，滿載日本海軍最後希望而就役。排水量是6萬5千噸，擁有戰艦傳統強固的防禦能力，飛行甲板也做了充分的裝甲，「信濃」可以說是世界最大最強的航空母艦。「信濃」擁有對少數轟炸也能承受的裝甲，因爲原本是做爲海上中繼基地性任務的計劃，所以固有的搭載機意外的少，只有42架。因爲「信濃」的出現，海軍應該能展開深入敵人海域的航空作戰才對，但是爲了打開戰局現在已爲時太晚了。日軍就役的「信濃」沒有搭載艦載機以及人員，甚至也沒有訓練的時間。而且從就役後僅僅10天，回航中就在潮岬外海遭遇美國潛水艇的雷擊，而馬上被擊沒。

正式航空母艦　雲龍型



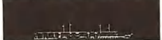
爲了中途島海戰後的航空母艦增強計畫所建造的「改飛龍型」中型正式航空母艦。搭載機數57架。到了44年後半，相繼完成搭載的航空機及人員。後來「雲龍」被機雷擊沈，「天城」「葛城」處於無法參加作戰的狀態，後來因爲空襲等因素而被破壞。

正式航空母艦　飛鷹型



同型艦是「隼鷹」。是大型客輪改造的航空母艦。排水量是2萬4千噸，搭載機數48架，速度是26節，速力低而且防禦能力也不夠。採用了日本最初的艦橋與煙囪一體化的構造。「飛鷹」是在馬里亞納海海戰中被擊沈的。「隼鷹」是在佐世保被空襲中遭破壞的。

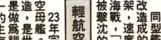
輕航空母艦　龍驤型



雖然是排水量1萬噸的小型航空母艦，速度也只有29節，搭載機35架。是航空母艦最小型的，但是，海戰後擔任登陸部隊的支援。在中途島是在角田提督指揮下和「隼鷹」一起參加在阿留申方面的陽動作戰，在2個月後的第2次所羅門海戰中被擊沈。

輕航空母艦　千歲型





同型艦有「千代田」。是從水上機母艦改造成的輕航空母艦。搭載機數30架，最大速度是29節。兩艦都參加了第二次所羅門海戰，「千歲」受到損傷。後來兩艦也都參加了馬里亞納海戰，失去了大半的搭載機。在「捷1號作戰」時擔任誘餌，兩艦都被擊沈。

輕航空母艦　神鷹型

自德國客輪夏隆赫斯特改造的輕航空母艦。搭載機數約30架，速度20節。從事船隊護衛。44年11月，在黃海被潛水艦的魚雷擊沈。

輕航空母艦　龍鳳型

由潛水母艦「大鯨」改造而成的。排水量1萬3千噸，速度26節。主要任務是對南方的航空機輸送，出擊馬里亞納海海戰。

輕航空母艦　祥鳳型

同型艦有「瑞鳳」。是由潛水母艦改造成的輕航空母艦。搭載機數30架，速度26節。「祥鳳」是在珊瑚海海戰，「瑞鳳」是在遠加諾岬海海戰被擊沈的。

輕航空母艦　鳳翔型

23年完成，是日本海軍最初的航空母艦。從最初就當做航空母艦建造，是世界最初的船艦。戰爭中，是做爲訓練航空母艦使用，且是唯一的生存艦。



日軍的戰艦

BATTLESHIP

　太平洋戰爭開始時，日本戰艦有「金剛」、「伊勢」、「長門」等十艘，皆具世界最高水準性能。此外，開戰後立即誕生了裝備46公分砲9門，排水量6萬5千噸，世界最強的弩級戰艦，就是「大和」。大和的同型艦「武藏」也在42年8月完成。但是，日本海軍所夢想的，完全以砲戰與敵主力艦決雌雄的艦隊決戰時代已過去了，因此戰艦活躍的場面減少許多。

　開戰後，爲對抗美軍的航空戰力，各戰艦的對空兵裝增強，也裝備了雷達等裝置，但皆不可算是充足，特別是雷達性能低，是日軍一大致命傷。關於瓜達坎納爾島第三次所羅門海戰的夜戰，就是被美戰艦的雷達瞄準射擊，而失去了「霧島」。另外，在44年10月24日，蘇利哥海峽的夜戰中，「山城」、「扶桑」被6艘美戰艦擊沈。此次海戰成爲太平洋戰爭中最後的戰艦間的砲戰，日本海軍所盼望的艦隊決戰，終因雷達的優劣，而完全失敗。日本戰艦群正式投入戰場，是在44年馬里亞納海戰後的事。但完全敵不過壓倒性的美機動部隊的航空兵力。

　45年4月，作爲「一億總特攻」的尖兵，聯合艦隊的象徵「大和」，對著沖繩島出擊，從事水上特攻，遭遇了美機的集中攻擊而沈沒。

　明治以來，日本海軍傾注心血建造的戰艦，在尚未發揮其價值之前就殞落了。

弩級戰艦　大和型

　第二次世界大戰中，非常有名的「大和」，有6萬5千噸的排水量，並有46公分砲9門，被認爲是當時最強的。而大和型的同型戰艦，只有兩艘，一號艦是「大和」，二號艦是「武藏」。

　「大和」是41年12月16日完成。當時世界各國所擁有的戰艦主砲，最大只有41分分，射程30公里以上，而大和型卻有46公分砲，射程42公里。因此利用此性能，大和能以敵人射程之外單方面擊破敵軍。但在太平洋戰中，無所謂日美戰艦對決的機會，「武藏」是在西布煙海上，「大和」是在九州坊岬海上，被美艦載機攻擊擊沈。





▼「八八艦隊」的最大級戰艦建造「長門」，在大和出現前，一直擔任聯合艦隊旗艦的任務。



▲具最大級實力的「大和」，但眞正能發揮其破壞力的場面極少。

戰艦　長門型

　長內型有「長門」「陸奧」，排水量4萬噸級的戰艦，裝備有射程37公里的40公分主砲6門，長門型是根據明治末期所構想的「八八艦隊」的第一級戰艦所建造的。當時是高速，重武裝的主力戰艦。1號艦「長門」，直到攻擊珍珠港爲止，一直擔任聯合艦隊的旗艦，達20年之久。到了42年2月，便將其地位讓與「大和」。

　次於大和級的大型戰艦，攻擊與防禦均優，但速度較太平洋戰爭時的標準慢，所以沒有活躍的機會。戰爭結束時，日本海軍的戰艦殘存者，只有「長門」。戰後，則成爲美國比基尼環礁的原子彈試驗的目標而沈沒。2號艦「陸奧」則在43年，柱島發生神祕大爆炸事故而沈沒。



戰艦　扶桑型

　1號艦「扶桑」和2號艦「山城」均是明治末期到大正初期建造的戰艦。爲了遣兩艘戰艦，日本海軍參加了英國建造戰艦「多利特諾德」開始的第一次世界大戰後的巨艦建造競爭，「扶桑」是在33、35年兩度對艦體裝備鼓出部，或者延長艦尾、變更副砲的仰角等，大規模做了現代化的修改。

　太平洋開戰之初，扶桑型的主砲射程延至28公里，但綜合性戰鬪能力仍未達當時的水準，兩艦均在44年蘇利哥海戰中沈沒。





▲中途島海戰後，被改裝爲能載20以上的普通型艦載轟炸機及水上轟炸機的航空戰艦「伊勢」。



▼雖是小型，利用高速性能活躍的戰艦。第三次所羅門海戰中，被美雷達鎖定射中沈沒。

巡洋戰艦　金剛型（こんごう）

金剛型（金剛、霧島、榛名、比叡）是15年開始就役的巡洋戰艦。1號艦「金剛」，爲了成爲戰艦建造技術的榜樣，特在英國維加斯船廠建造，金剛型在太平洋戰爭聯合艦隊中，屬最小型的戰艦，經過修改後，速度高達30節級，而在實際戰場上，也證明了高速戰艦的活動空間極大。

1號艦「金剛」在37年，2號艦「比叡」在39年，3號艦「榛名」在34年，均在太平洋戰爭開戰前改造完畢，大幅增加戰鬥能力。「金剛」和「榛名」是對瓜達坎納爾島的機場砲擊獲得戰果，「比叡」和「霧島」是在第二次所羅門海戰中被美雷達鎖定射擊沈沒。



航空戰艦　伊勢型（いせ）

15年完成的「伊勢」「日向」兩艘配備36公分砲12門的超弩級戰艦。1號艦「伊勢」裝備15公分副砲。以及搭載水上偵察機「瑞雲」，37年予以改造，使之排水量增加約6千噸。2號艦「日向」是與伊勢的主砲配置不同的改良型，副砲也減量到14公分，連搭載的水上偵察機也是95式水偵。在中途島海戰後，爲了要補充空母的不足，就將後部的主砲取下，在該處設飛行甲板，擁有能載20機以上的飛行機之能力，成爲半戰艦半空母的航空母艦。

此種前所未聞的航空戰艦，是擔任小澤提督指揮的誘餌部隊，參加「捷1號作戰」，因其對空防禦能力強，未被擊沈。兩艦均在45年7月在吳港被美機擊沈。





日軍的巡洋艦

CRUISER

日本的巡洋艦和戰艦組合成艦隊，利用強力的攻擊力，輔助戰艦，指揮用驅逐艦編成的水雷戰隊是其主要任務，所以至少要擁有30節以上的速度，裝備大口徑的主砲，此外，擁有能當水雷戰隊的旗艦的指揮通信能力，裝設魚雷，而且，以搭載的主砲大小，並且以排水量的大小分爲二種：擁有20公分主砲，排水量1萬噸左右的是重巡洋艦，主砲15公分，排水量5千噸者，爲輕巡洋艦。英美兩國的巡洋艦也以同樣的基準建造。此巡洋艦擁有能處理各種任務的能力，所以在太平洋戰中極爲活躍。

日美開戰之日，最先侵入珍珠港上空的是從「利根」「筑摩」出擊的水上偵察機，爲了搜索美機動部隊，巡洋艦發揮了其護衛輸送船團及指揮水雷戰隊的任務。42年2月，泗水海戰中，護衛爪哇進攻部隊的船隊時，遭遇英、美、荷聯軍的攻擊，「羽黑」「神通」等四艘日本巡洋艦迎擊，成功地損毀了敵軍。

但戰爭中期後，被美軍的航空兵力及優秀的雷達壓倒，失去了許多巡洋艦，也因對潛戰能力脆弱之故，多數被美潛艇擊沈。

重巡洋艦　高雄型（たかお）

艦隊指揮用的重巡傑作，集合了指揮、通信、瞄準能力，提高效率的重巡洋艦，並搭載了偵察、射擊誘導用的航空機。

是爲聯合艦隊的主力，活躍於各海戰中，「鳥海」「愛宕」「摩耶」均在菲律賓海戰中沈沒，「高雄」也失去了作戰能力。

重巡洋艦　青葉型（あおば）

青葉型是在昭和初建造的重巡洋艦。青葉是8千3百噸，2號艦「衣笠」是7千1百噸，裝備了6門20公分主砲，兩艦均參加第一次所羅門海戰，擊沈4艘美巡洋艦，44年在雷伊泰海上海戰被擊破。



重巡洋艦　古鷹型

為了補充同型艦艇「加古」的不足，所以重新裝備了世界第一具約20公分口徑的大砲。在此之前，1號艦「古鷹」於36～37年間就已重新裝修過了，而遣次「加古」的補修，則到了37～39年間才著手進行。關於「古鷹」遣艘艦艇，有著所羅門海戰中擊破敵人巡洋艦部隊的豐碩戰果，但不幸地卻在44年10月間於沙弗島夜戰中被擊潰了。



重巡洋艦　妙高型

與其同型的艦艇有「足柄」、「那智」、「羽黑」等三艘，和「妙高」一起在泗水海上將聯合國巡洋艦隊一舉擊潰，確保了日軍登陸的艦隊。41年時先是裝了20公分口徑的主砲10門，但後來為了強化武力的緣故，所以讓能發射魚雷的「妙高」加入馬里亞納的海戰中。



重巡洋艦　最上型

它的同型艦有「熊野」、「鈴谷」、「三隈」等，不僅擁有充實的對空兵器及速度感，而且在初期時也曾於巴達維亞海戰中和「三隈」一起擊沈敵方巡洋艦二艘。後來，4艘重巡洋艦在中途島一役中，由於「三隈」和「最上」發生撞擊事件，而使得「三隈」遭美國戰機擊沈。



重巡洋艦　利根型

屬同型艦者有「筑摩」。為最新銳的重巡洋艦，一般多以機動部隊後援者的身分出現。戰爭時後甲板也可供水上偵察機起降，在中途島戰役中，隸屬「利根」艦上的一架偵察機發現了美國航空母艦隊，卻因另一架偵察機故障延遲了起飛時機，受制於美機動部隊的先發攻擊，為中途島戰役失敗的一大主因。



輕巡洋艦　長良型

長良型(包括了「阿武隈」、「鬼怒」、「長良」、「名取」、「由良」)，是被當作水雷戰隊指揮艦而建造的高速輕巡洋艦。排水量約有5千5百噸，而且也配裝了口徑為14公分的大砲，及三隻煙囪為其特徵。專門從事於輸送船隊的護衛等任務，不過後來由於遭到潛水艇與航空機的攻擊而宣告沈沒。



輕巡洋艦　能代型

屬同型艦者有「矢矧」。是43年間服役的高速新穎超性能輕巡洋艦。和驅逐艦一樣配備有魚雷裝置，但在大戰期間卻一直沒有機會施展威力，只能從事於物資運送的工作。後來「能代」在雷伊泰海戰中沈沒，而「矢矧」則與「大和」艦一同從事特攻任務時雙雙被擊潰。





▲首次裝備口徑20公分大炮的巡洋艦，是在所羅門海戰中威力十足的「古鷹」。

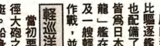
▼從44年 5 月開始加入聯合旗艦的輕巡洋艦「大淀」，後來由於輕巡洋艦的數量不足，所以終究還是沒能投入旗艦的行列中。



輕巡洋艦　川内型

和「天龍」、「長良」、「多摩」號等，都是在大正年間所建造的輕巡洋艦，「川内」型的排水量為5千5百噸。而正當同型艦「神通」在泗水海域上大為活躍時，「川内」巡洋艦就被派往瓜達坎納爾島去執行砲擊的任務，但不幸在駛往途中的布干維島海域時，遭到美軍的艦艇射擊而宣告沈沒。





輕巡洋艦　大淀型

是43年服役的潛水戰隊旗艦，不過由於是唯一不具備魚雷裝備的艦艇，所以在經過一番改修後才正式加入旗艦的行列。44年5月時，也參予了馬里亞納的海戰，但基於本身情報收集，通訊，以及指揮能力的欠缺，所以在臨危時便形成一種很大的致命傷。



輕巡洋艦　天龍型

屬同型艦的尚有「龍田」。是體積比驅逐艦大上三千噸的艦種，而且也配備了口徑14公分的大砲，兩者皆為日本海軍現代的巡洋艦。「天龍」艦在當年也曾與五艘重巡洋艦及一艘輕巡洋艦前往瓜達坎納爾島作戰，並贏得了不少豐碩的戰果。

輕巡洋艦　夕張型

當初要建造「古鷹」號上20公分口徑大砲之前，為了要試驗而造的艦艇。船身雖然小，卻但不失為優秀的輕巡洋艦。42年9月時，曾成功地攻潰敵方輸送隊，從此便開始在海上擔任著海上運輸任務。44年4月時不幸遭敵方潛水艇擊沈。

輕巡洋艦　多摩型

雖是舊型的巡洋艦，但由於加裝了魚雷，所以往往能成為在5千噸大型艦隊下專供指揮，通訊用的輕巡洋艦。不過歷經「北上」、「大井」等艦的沈沒事件後，屬於小澤艦隊的「多摩」號，不久也在菲律賓海域遭敵方潛水艇擊沈了。



日本軍的驅逐艦

DESTROYER

日本的驅逐艦多屬排水量約2～3千噸的小型艦。不過，由於具有優越的高速性能，再加上大砲、魚雷、對空火器等多樣化的武裝，所以這些多用途的軍艦，便成爲日軍所不可或缺的軍備了。

在任務的分配方面，對航空母艦及輸送船大多負起對空中，潛水艇的護衛責任，而巡洋艦則要接受指揮艦的分派來進行水上作戰，及支援陸上部隊對敵方的砲擊。不過，有時候也會到南太平洋小島上進行人員的秘密撤退或物資補給，如此才能確保在廣濶的大海中戰事能夠順利發展。

當初在戰事一爆發時，日軍就以其中78艘驅逐艦做爲第一陣線的配備，而且這些驅逐艦在點燃了珍珠港戰火的同時，也加入了42年11月南方的侵略作戰，並從事瓜達坎納爾島的物資輸送任務。當時以「陽炎」爲首的驅逐艦隊和5艘美方艦艇曾展開了激烈的夜戰，不過日軍仍以優異的作戰力擊沈了其中1艘，並將另外3艘予以重挫。後來在43年7月時對哥倫拜加拉島的輸送任務中，9艘日方艦艇及13艘美、澳混合艦隊亦發生了衝突，但最後仍成功地將3艘敵巡洋艦破壞，並擊沈了1艘驅逐艦。

日本海軍其他的艦艇同樣，於戰爭中盤起爲對抗美國航空兵力與潛水艇的對空、對海之作戰實力，所以就在固有軍備上做了不少修改與強化。但是後來這些在戰時新造的艦艇，卻常常在第一線上敗北，所以一些能碩果僅存下來的，便充當了戰地的復員船一直到最後。

驅逐艦　陽炎型

基於以往軍縮條約限制的解放，以及針對種種戰爭經驗所設計的艦隊攻擊用驅逐艦，從開戰至終戰，在各種戰況中都相當活躍呢！屬同型艦種的共有18艦。



驅逐艦　秋月型

是最新銳的大型防空驅逐艦，除了具高性能的10公分口徑高角砲8門之外，同時也裝備了很多對空機槍、魚雷等武器。不僅能給航空母艦很大的威脅，而且也常常負起對航空機及潛水艇的護衛任務。同型的驅逐艦約有12艘，在各地的服役情形亦相當良好。



驅逐艦　神風型

從21年時開始動工，共建造了9艘快速的驅逐艦。雖然甫一開戰即顯得落伍，但仍在戰爭初期的南方戰場中十分活躍。同類型的疾風，在攻略維克島時不幸被砲臺擊中而全軍覆沒。



▲從大戰中期開始，被改造爲在各地運送軍人的特別輸送船，就是神風型一等驅逐艦「神風」。

▼雖然和「大和」艦一起發動特攻，但在太平洋戰爭中生存下來的「雪風」，戰後在臺灣海軍仍十分活躍。



驅逐艦　吹雪型

是一艘具有38高速節，以及61公分魚雷彈的優秀驅逐艦。屬同型艦者有24艘，當年在巴達維亞海戰中也曾成功地擊沈驅逐艦6艘。



驅逐艦　白露型

在30年倫敦軍縮條約後所建造的驅逐艦，皆需考慮在條約限制內能發揮最大攻擊力爲要旨。但是後來由於復元力不足而發生了翻覆事件，所以便乾脆改建爲白露型驅逐艦，屬同型艦者共有10艘。



驅逐艦　夕雲型

是屬於「陽炎」型驅逐艦的改良機種，同時也將原先12公分的主砲仰角改爲75度，以便可以充分發揮對空射擊的威力。此外，也具有優秀的航行性，及對機動部隊的護衛與攻擊。同型艦計有20餘艘。



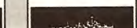
驅逐艦　朝潮型

把大正年間到昭和時期建造的驅逐艦加以改進、強化後，再施予口徑12．7的大砲6門，魚雷發射管等武器。但由於本身艦體太過龐大，所以對空，對潛水艇的射擊能力也較爲不足。



驅逐艦　初春型

在倫敦軍縮條約限制下所建造的小型重武裝驅逐艦。和「吹雪」型有著同樣的裝備，但排水量卻減少爲80%，所以爲了這種勉強的設計，使得復元性大爲降低，不得不從事諸多的改修工程。屬同類型艦種共有6艘。



驅逐艦　睦月型

是24年時完成的小型高速驅逐艦，艦上擁有40節的高速裝置，和海軍初期的61公分口徑魚雷發射管，威力驚人。戰爭時雖身爲舊機種，但在夜間的戰鬥能力卻相當不錯，屬同型艦者有12艘之多。





日本軍的潛艇

SUBMARINE

日本軍早就注意潛艇，對潛艇的開發和配備相當盡力。開戰當時，海軍一共擁有75艘潛艇。把這些潛艇作大概分類，排水量在一千噸以上的大型艦隊型潛艇「伊號」有58艘，5百噸以上，未滿千噸的「呂號」潛艇17艘。當然艦隊的中核潛艇是大型的「伊號」潛艇，其擁有較快的速度，長程的續航力和強大的攻擊配備。與潛艇先進國，英、美、德等國比較，優點較多。

當時的外國海軍把通商破壞戰當作潛艇的主要任務。但日本海軍擁有把潛艇當作艦隊決戰時，第一波攻擊的特別戰略構想。那時在外海配置有潛水母艦戰群，搭載水上偵察機等，作爲搜索敵人艦隊之用。捕捉到敵人艦隊的行踪時，就馬上集合潛艇部隊，發動集中式的魚雷攻擊，漸漸削減敵方艦隊，使得主力艦隊在艦隊決戰中佔優勢。

潛艇部隊在開戰當初，對珍珠港用特殊的潛航艇攻擊，後來獲得擊沈航空母艦「塞拉拖格號」的戰果。在南方發現英國戰艦「魏勒斯王子號」的活躍，並且在通商破壞戰獲得重大戰果。後來更在中途島海戰，擊沈了「約克鎮」號，達成雪辱的戰果。接著擊沈「小黃蜂號」等，且繼續活躍。但戰爭中期後，因爲美國海軍對付潛水的能力相當發達而遭到苦戰，不斷的受到損害。戰爭結束前不久，「伊58」擊沈了重巡洋艦「印第安納波里號」，爲日本潛艇戰爭劃下最後的休止符。

潛艇　伊19型

排水量一千噸以上的伊號潛艇是適合遠洋行動的大型艦隊型潛艇，按照任務不同有各種的艦型，有所謂的，大型巡潛型的遠洋行動型潛艇，搭載水上偵察機1架（一部分的型爲2架），提高搜索敵人的能力。而且搭載所謂2人座的小型潛艇，參加珍珠港的攻擊，在航空部隊攻擊之前，實行特別攻擊也是伊號潛艇。

在太平洋戰爭十分活躍，從後半開始，聯合國軍對付潛水的能力大大提高，因而付出了慘痛的代價。在多數的伊號潛艇中，「伊19」在1942年9月擊沈了航空母艦「小黃蜂號」之外，還獲得重創其他數艘艦艇的戰果。而且「伊58」在1945年7月30日擊沈運送原子彈的美重巡洋艦「印第安納波里號」。





潛艇　伊9型

排水量2千4百噸的潛艇。屬於珍珠港攻擊的先遣潛艇艦隊，從開戰後就參加戰爭。然後從事對瓜達坎納爾島的物資輸送。1943年，在吉斯卡島的輸送作戰時，被驅逐艦發現擊沈。同型的「伊10」，也在塞班島支援自軍作戰中，遭攻擊而沈沒。



潛艇　伊8型

從開戰當初，就戰鬪的潛艇。同型的「伊7」雖在吉斯卡島的海戰中沈沒，但「伊8」是到德國潛艇基地—布利斯時，唯一成功的潛艇。「伊8」後來在印度洋從事通商破壞作戰而活躍一時。1945年3月，前往琉球群島時被擊沈。



潛艇　伊1型

1925年完成的大型潛艇。在珍珠港攻擊以前，從事監視夏威夷美國艦隊的任務，因到達的時間較晚，而沒有看見美國航空母艦出港逃逸。在攻擊珍珠港時，讓航空母艦逃脱，對後來的戰局，有很大的影響。在從事瓜達坎納爾島的輸送任務中，被擊沈。



潛艇　伊168型

從開戰初期就很活躍，是所謂比海大型稍爲小型的潛艇。在中途島的海戰中，用魚雷將已被航空部隊重創的航空母艦「約克鎮」擊沈。後來，從事對阿留申群島的輸送任務。1943年7月，在前往拉巴爾的途中，於伊薩貝海峽失踪。





聯合國軍的航空母艦

AIRCRAFT GARRIER

在太平洋戰爭中，參加戰鬪的聯合國軍航空母艦，大部分是美國的航空母艦，以及英國海軍的幾艘航空母艦而已。所以，可說是由美國航空母艦來左右戰爭趨勢。

美國海軍開戰時，擁有正式的航空母艦，合計7艘，在太平洋配備的其中3艘，「勒星頓號」、「塞拉拖格號」、「企業號」，在珍珠港遭受攻擊時，倖免於難。而開戰後，「約克鎭號」、「黃蜂號」馬上從大西洋回航，接著連「小黃蜂號」也投入太平洋戰線中。

當時的美國海軍和日本海軍具有一樣的想法，最後的制海權必掌握在艦隊決戰強勢的一方。但在初期的珍珠港攻擊，受到日本戰艦群的毀滅，只剩下航空母艦的攻擊力，所以不得不馬上改變爲以航空兵力爲中心的戰略。開戰當初，實戰經驗豐富的日本海軍，壓倒性的使美航空母艦群付出重大的犧牲。於是，美國快速地進行航空母艦的建造。同時對前線補給和後方支援盡力。中途島海戰勝利後，以3艘航空母艦的狀況及新的航空母艦，作現有航空母艦的最大利用。雖然被日本海軍攻擊而重創，也馬上修理，回到戰線，繼續努力，成功地對抗日軍的攻擊。

1942年春，等待新的正規航空母艦「艾塞克斯號」，加入太平洋戰線。「印第安納波里」型輕航空母艦或護衛航空母艦也相繼完工，美國海軍利用大規模的航空母艦機動艦隊組織，正式的從事反攻作戰。

正規航空母艦　勒星頓型　レキシントン

同型艦有「塞拉拖格號」。美國海軍擁有最初的正規航空母艦。華盛頓裁軍條約規定巡洋戰艦，在該條約的限制內，因而在建造途中改造爲航空母艦。排水量3萬6千噸、速度34節、搭載機數9，在戰前是世界最大的航空母艦。「勒星頓」型的形式是煙囪和艦橋集中在右舷，把搭載機的機棚納入船的主體內，成爲美國海軍航空母艦後來的基本構造。在日本海軍攻擊珍珠港時，幸運的在執勤中逃出，後來成爲美國太平洋艦隊的主力。「勒星頓」參加了1942年5月的珊瑚海海戰，獲得擊沈日本航空母艦「祥鳳號」等的戰果。但自己也受重創而沈沒。「塞拉拖格」則參加了主要的海戰，雖遭好幾次的損害，卻被修復而作戰到戰爭結束爲止。



正規航空母艦　約克鎭型ヨークタウン



與他同一艦型的中型航空母艦，有「企業號」、「黃蜂號」，都是專對付日軍所造的軍艦。他們的排水量，依華盛頓條約而有所限制，速度每小時達34海浬，防禦力佳。雖屬中型艦，但可容載100架戰機，攻擊力很強大。在開戰時，只有「企業號」配備在太平洋艦隊，但隨之在大西洋上的「約克鎭號」與「黃蜂號」便馬上回航參與對日軍的作戰。「約克鎭號」的戰果輝煌，但不幸在中途島一戰，遇日軍「飛龍」戰機的攻擊而受損，在拖到珍珠港灣的途中，被日本潛水艇「伊168」的魚雷所擊沈。「黃蜂號」則是初次空擊東京B——25型的航空母艦而表現優異，但在南太平洋海戰時，也被日軍擊沈。「企業號」在開戰時，就積極的參與戰爭，雖然是被擊沈了，但它卻堅持到戰爭的最後一刻。

正規航空母艦　小黃蜂型ワスプ



此艦型式是繼約克鎭型之後所建之小型航空母艦。仍受華盛頓條約的限制，保有一定的排水量，其重量是一萬五千噸重的小型艦。基本構造和約克鎭型的相同，所以「小黃蜂號」可說是約克鎭型的縮小型。在開始建造「小黃蜂號」之後，就因已廢除了華盛頓條約，此後，就沒有再建造與「小黃蜂號」同型艦的小型戰艦了。在開戰時，配備於大西洋上，之後便往太平洋方向移動。一九四二年八月，瓜達坎納爾島之戰，參戰的主要任務是在護衛艦船上的團員。但在同年的九月十五日，在護送船隊往瓜達坎納爾島的途中，遭到日軍「伊19」潛水艇的魚雷攻擊；更慘的是，搭載機在補給燃料時，因油管破裂而發生大爆炸，最後只好棄船而沈了。

正規航空母艦　艾塞克斯型エセックス



太平洋戰爭的中期以後，美軍均以航空母艦的部隊爲主力艦。在戰爭時，有十七艘被擊沈，其中有十五艘投入太平洋的戰線中。此型艦的排水量有2萬7千噸，速度每小時可達33海浬，可裝載100架的戰機，飛行甲板上裝有防禦性優秀的開放型飛機庫。並且，統一整齊的設計，可提高生産性。1號「艾塞克斯號」，在一九四三年五月底，到達夏威夷；同年九月則參加南鳥島的攻擊戰。後來，與他同型的艦船，也陸陸續續的參戰，將日軍艦隊的勢力削弱了。一九四五年，神風式的攻擊，成了日軍常用的戰術，艾塞克斯型式的航空母艦，大多被擊沒，證明了日軍有很高的防禦力。雖然如此，但該型的航空母艦也是給了日軍很大的致命傷。

輕型航空母艦　獨立型インディペンデンス

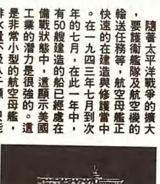


利用輕型巡洋艦的艦身，改造設計成輕型的航空母艦。排水量有一萬一千噸，可裝載45架戰機與小型艦艇，速度每小時可達32海浬，其性能可與「企業號」相比，與他同型的9艘戰艦，全部在第一線備戰。其中一艘「普林斯敦號」在雷伊泰海外被日軍攻破，由自軍所擊沈。



在中途島海戰中，日本航空部隊毀滅了敵方「企業號」的航空母艦。

輕型航空母艦　卡薩布蘭加型カサブランカ

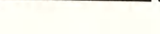


隨著太平洋戰爭的擴大，要護衛艦隊及航空機的輸送任務等，航空母艦正快速的在建造與修護當中。在一九四三年七月到次年的七月，在此一年中，有50艘建造的船已經處在備戰狀態中，這顯示美國工業的潛力是很強的。這是非常小型的航空母艦，排水量不及八千噸，只能裝載34架戰機。但其主機(引擎)，改變了配置，可提高安全性，此戰鬪性能可與日本由商船改造成的航空母艦相比。此型艦隊的一部分，也被分派到戰爭的最前線。而「甘比亞灣」號、「聖特．洛」號則參與雷伊泰海戰。不怕死的日軍，首次採用了神風特別攻擊的方式，擊沈了「聖特．洛」號，後來栗田艦隊的「大和」，砲擊了「甘比亞灣」號。此時，「甘比亞灣」號雖猛烈反擊，但仍被栗田艦隊所擊沈。

輕型航空母艦　漢密士(英)ハーミス



開戰時，在遠東配備有英軍的輕航空母艦艦隊。此屬老式的艦船，速度也慢，無法與日軍艦船相比。爲了阻止日軍在印度洋的作戰，英軍艦船在錫蘭島海域迎擊南雲艦隊，但因遭日軍艦機的攻擊，同驅逐艦「吸血鬼」號一起受襲而沈。



正規航空母艦　光榮型(英)イラストリアス



開戰前不久，就改良完成「皇家方舟」號的航空母艦。英國海軍有4艘同此型的戰艦，是他們海軍航空兵力的中心；在大西洋與太平洋兩戰線間活躍。一九四五年三月開始，「不屈不撓」號、「光榮」號、「維多利亞」號均參與了沖繩島海域的戰爭。



聯合國軍的戰艦

BATTLESHIP

日軍偷襲珍珠港，使得美國太平洋艦隊全遭毀壞聚集於馬來西亞外海的英國遠東艦隊之戰艦「威爾斯親王號」及「卻敵號」亦被擊沈，聯合國的戰艦，就在太平洋戰爭之初即被日軍徹底擊垮。這些攻擊都是由航空機造成的，使得全世界爲之震驚，也知道海戰的主角已經從戰艦轉爲航空兵力。因而美軍戰艦，除了兩艘之外，其餘皆大加整修，並改裝最新型的配備，成爲最現代化的戰艦，而新造的艦隊也相繼投入，成爲協助戰力最主要的配角，繼續在太平洋戰爭投效。

變成海戰配角的戰艦群中，新造的艦船大多利用其高速性能和強力的對空兵裝能力從事援護航空母艦機動部隊的任務。除此之外，艦隊並支援登陸戰，以主砲的強大破壞力壓制登陸地點，發揮其威力。戰艦巨大的艦體中也配備許多兵器，巨大的空間適合裝載大型雷達或大規模的通信設備。因此，戰艦在太平洋戰爭的各個戰場中亦是扮演著重要的角色。

戰艦原本就是用來實行戰艦與戰艦的對決，一九四二年十一月的第三次所羅門海戰的夜戰中，「華盛頓號」、「南達科他號」和日本的「霧島」交戰，前兩艦以雷達的偵測加強射擊，大破「霧島」，後來「霧島」沈沒。而四十四年十一月雷伊泰海的夜戰，美國6艘戰艦擊沈「山城」、「扶桑」兩艦，這兩艘原本是日軍非常期盼的決戰艦，卻被美海軍擊沈。另外，英國海軍的戰艦也參與戰爭末期的沖繩戰，實行艦砲射擊，維持不敗的光榮戰績。

戰艦 密蘇里型 ミズーリ

美國海軍艦隊所建造的同級戰艦有「愛阿華」、「威斯康辛」、「密蘇里」、「新澤西」等四艘同型艦。它的建造目的是以和航空母艦機動部隊的伴隨行動爲目的的，爲此重點在速度的增加。主砲裝備有40・6公分三連裝砲三座，而裝備用來對空防禦的有40毫米的對空砲80門之多。將這種機槍和VT(近距離)信管、雷達拼用，能夠提高對空防禦性能。爲了強化裝甲，增加艦體防禦力更使用三層底細緻工夫。而同型艦皆屬於航空母艦機動部隊。它們除了參與塞班島、雷伊泰島的海戰以外，並運用其大口徑的主砲支援琉璜島、沖繩島的登陸作戰，而且在太平洋各地轉戰成功。45年9月2日，聯軍與日軍在密蘇里艦上舉行投降儀式，日軍簽遞降書，這是衆所周知的事。

戰艦 賓夕法尼亞型 ペンシルバニア

它是「俄克拉荷馬號」戰艦的改良強化型。「賓夕法尼亞號」和「亞利桑那號」的建造理念都是爲了用於戰艦與戰艦間的艦隊決戰。它的裝備包括35・6公分的主砲，四座12門三連裝砲，並且強化裝甲以增強防禦力。而且在太平洋戰爭爆發以前就做了若干修改，是艘安定性和居住性皆優良的著名戰艦。開戰時，兩艦都在停泊於珍珠港時遭遇日本軍機的攻擊。「亞利桑那號」的火藥庫遭日軍投下炸彈命中，並遭到魚雷的攻擊，於港內沈沒；「賓夕法尼亞號」的船塢也被炸破。「亞利桑那號」沈沒後並沒有修復，現在還在珍珠港的海底供人參觀，但是「賓夕法尼亞號」沒多久就修復如新，並且返回加入戰爭的行列，43年以後，該艦仍活躍於太平洋各地的登陸作戰。



戰艦 俄克拉荷馬型 オクラホマ

本型戰艦除了減少主砲的砲塔數、搭載輕量機關，並將所減輕的重量用來強化裝甲的防禦能力。「內華達」和「俄克拉荷馬」二艘戰艦都曾於戰時停泊在珍珠港時遭到日本軍機的攻擊而沈沒。只有「內華達」還浮在海面上，日後並且施以徹底改造，於42年回到前線。



戰艦 加利福尼亞型 カリフォルニア

它的推進方式採渦輪電機，而且是艦橋大型化的新墨西哥型之改良型。同型艦有「田納西」和「加利福尼亞」兩艘。戰時，兩艘雖都在珍珠港內被擊破，但隨後都做大規模的改造，重整後艦容一新。之後並躍升機動部隊直衛艦而活躍著。



戰艦 北卡羅來納型 ノースカロライナ

主砲裝備了40・6公分的三連裝砲，是美國海軍最初的現代化戰艦。同型艦有「北卡羅來納」和「華盛頓」兩艘。42年9月在所羅門海域加入航空母艦部隊，從事輸送船隊的護衛工作。此時，「北卡羅來納」遭遇日軍「伊19」潛艇魚雷的攻擊而受損，因此，撤退至珍珠港。



戰艦 南達科他型 サウスダコタ

主砲裝備40・6公分的大口徑砲。因爲戰時就役的緣故，所以必須強化對空防禦力。42年11月在第三次所羅門海戰時，「南達科他」和「華盛頓號」一起和「霧島」交戰。它們利用雷達和主砲的威力使得「霧島」下沈。這是太平洋戰爭最初的主力艦砲擊戰。



戰艦　德克薩斯型 テキサス

它是「阿肯色」的改良型，主砲首次裝載35・6公分的砲。同型艦是「紐約」和「德克薩斯」兩艘，號稱美國海軍最初的超弩級戰艦。第二次大戰時大部份在大西洋和地中海從事護衛等任務，末期則被分派於太平洋戰爭方面。

戰艦　新墨西哥型 ニューメキシコ

是「賓夕法尼亞型」的改良型，航行於太平洋時曾裝備雷達，是一艘相當重視航海能力的戰艦。同型艦有「新墨西哥」、「密西西比」、「愛達荷」等三艘。第二次大戰初期於大西洋征戰，直到美國參戰才移至太平洋。

戰艦　馬里蘭型 メリーランド

「加利福尼亞型」的改良型。主砲裝載40・6公分的四座連裝砲。同型艦有「科羅拉多」、「馬里藍」、「西維吉尼亞」等三艘。開戰不久，於珍珠港沈沒的「西維吉尼亞」號被打撈起來，並做大規模的改造，再回到前線。

戰艦　喬治五世型(英) キングジョージ

擁有36公分高的主砲和15・2公分厚的主裝甲板。有40年的參戰經驗，和當時世界各國的同級戰艦比較，它的主砲算是最小。同型艦「威爾斯親王號」是遠東艦隊的主力戰艦，和「卻敵號」一起行動時，遭遇日本的96式陸攻和1式陸攻之攻擊，而沈沒於馬來西亞外海上。

巡洋戰艦　卻敵號型(英) レパルス

於第一次世界大戰時完成的巡洋戰艦，爲了產生高速而犧牲了裝甲，後來才強化了裝甲和對空兵裝。日本參戰前，它曾和「威爾斯親王號」一起回航至遠東，配屬於遠東艦隊，因爲沒有直掩機的作戰行動，被日本海軍機攻擊，而沈沒於馬來西亞海上。

戰艦　復仇號(英) リベンジ

皇家君主型的一種艦。大戰初期活動於大西洋上，後來被編入東方艦隊，負責守備錫藍島。

戰艦　皇家君主型(英) ロイヤル・サブリン

26~30年艦體裝備上鼓出部，並強化了兵裝關係的防禦能力，但速度變慢是它的缺點，沒有達到第二次大戰的水準。

戰艦　伊利莎白女王型(英) クーン・エリザベス

在第一次大戰時擁有高速的主力戰艦，於二次大戰期間對同型的5艘戰艦加以修改，成爲現代化的戰艦，於各地轉戰。

大型巡洋戰艦　阿拉斯加型 アラスカ

其大小和性能居於戰艦和巡洋艦之間，「阿拉斯加」和「關島」兩艘已經從容就役，因其體型不大不小及性能的關係所以無法發揮威力。

聯合國軍的巡洋艦

CRUISER

在所有參加太平洋戰爭的聯合國軍中，美國巡洋艦裝備的是大口徑的主砲，定位爲輔佐戰艦，有著重要的攻擊力。美國認爲想要壓制太平洋的局勢必須用艦隊決戰來擊敗日本海軍艦隊。因此，和日軍差不多相同的作戰構想下建造巡洋艦。而英國的實情則不同，爲了防守逐漸擴張於全球的殖民地，並護衛往返於殖民地和本國之間的許多商船，於是將主砲小型化，以節省經費。但仍保有大量艦隻。

美國是聯軍在太平洋戰場上的主角，戰爭進入二次大戰時，美國保有的巡洋艦包括：裝備有20公分砲的重巡洋艦18艘、15公分砲的輕巡洋艦19艘，而且在珍珠港遭受的攻擊損害也減少。由於艦船數多，所以，從開戰初期，它們就成爲海上戰鬪的主力戰艦。美國在馬尼拉的亞細亞重巡艦隊「休斯頓」也編入聯合國部隊，參加泗水海戰，且遭受損害，並於第二天的巴達維亞海上的海戰被擊沈。

美、日巡洋艦發生激烈衝突是在瓜達坎納爾島的所羅門海戰。42年8月7日，美軍受到日軍的攻擊，重巡艦「阿斯特利亞」、「昆西」、「芬生」和澳大利亞的重巡艦「坎培拉」一起被擊沈，遺是一次重大的打擊。從此以後，美、日的巡洋艦在所羅門海域展開激烈的纏鬪。太平洋戰爭中期以後，美海軍部隊再繼續攻略南洋諸島，並從事登陸作戰的支援，擔任護衛船隊的任務。而且又是航空母艦機動部隊的護衛，對空戰鬪和對潛戰鬪爲其主要任務，新建造的輕巡艦「亞特蘭大」最爲活躍。

重巡洋艦　明沙科拉型 ペンサコラ

它是美國海軍最初建造的重巡洋艦，由於受到華盛頓條約的約束、限制下，在所有美國重巡洋艦中，只有本型的主砲裝備了10門20・3公分的砲，開戰前不久才稍加修改。除了增強高角砲的威力，並於戰時也加以修整，裝備了雷達，增強對空火器。同型艦皆活躍於太平洋戰線。

重巡洋艦　諾坦普頓型 ノーザンプトン

它是由朋沙科拉型所改良、發展而成的新型戰艦。主砲裝備了三座三連裝的九門大砲，遺是和其他戰艦最大的不同之處，亦成爲後來重巡艦的標準型式。同樣地，它也在開戰前不久和戰時做了些修改、整飾。除了加強對空火器，並重新設置雷達，強化對空戰鬪能力。同型的6艘戰艦中，有5艘積極作戰於太平洋戰爭，並毀減於此。諾坦普頓號則是在潤加海上被擊沈。

重巡洋艦　印第安納波里型　インディアナポリス型

諾坦普頓型的改良型。稍微大型化，自開始即增強高角砲。由於戰時的改裝致使艦的重心上昇，復原性降低。在接近戰爭結束時遭到「伊58」潛艇攻擊的印第安納波里型沈沒了，其沈沒的原因被認爲是復原性降低之故。



重巡洋艦　維契托型　ウィチタ型

直接使用輕巡洋艦布魯肯型的船體和主機，僅改變武裝，並且只建造「維契托」一艘而已。42年10月參加北非登陸作戰後，返回太平洋戰場。戰爭期間曾加強雷達及對空火器，在阿圖島攻略戰等各地轉戰，十分活躍，直至戰爭結束均十分驍勇善戰。



重巡洋艦　阿斯特利亞型　アストリア型

戰前重巡洋艦的最終發展型，主要武裝與印第安納波里型相當，而在裝甲及分區防禦上則有大幅改善。同型艦共建造7艘，其中6艘活躍於太平洋，除「昆西」在第一次所羅門海戰中遭遇日軍攻擊而沈沒外，共有三艘被擊沈。



重巡洋艦　巴的摩爾型　バルチモア型

最初共有八艘，戰爭開始時計劃建造16艘，最後共完成11艘。主要武裝與「維契托」相同，12.7公分砲連裝爲6座，增強了防禦力。艦橋、煙窗的上部構造集中在中央，擁有相當瀟灑的艦影。在戰爭後期登場，多從事登陸作戰的支援工作。



輕巡洋艦　布魯克林型　ブルックリン型

是倫敦條約限制內的最高排水量，裝備主砲15．2公分砲15門的大型輕巡洋艦。用以對抗日本「最上」型而建造。戰前同型艦共有9艘已完成，在大西洋、太平洋兩戰線中十分活躍。其中「赫勒拿」在43年7月克拉灣海戰中遭日本驅逐艦雷擊而沈沒。



輕巡洋艦　亞特蘭大型　アトランタ型

爲對抗航空兵力威脅所計劃建造的防空巡洋艦。主砲配備12．7公分的高角砲16門（後期型減爲12門），對艦隊的空防相當徹底。同型艦共建造10艘，均投入太平洋戰爭中。「亞特蘭大」及「朱諾」在第三次所羅門海戰中被日軍的砲擊擊沈。





▼阿圖島攻略作戰中表現優異的重巡洋艦「維契托」。



▲把20.3公分砲當做武器而讓日本聯合艦隊陷入苦戰的美軍重巡洋艦「朋沙科拉」。

重巡洋艦　約克型(英)　ヨーク型

重經濟性的設計，主砲連裝三座，維持基準排水量的重巡洋艦。同型艦爲「愛塞特」和「約克」兩艘，42年2月的泗水海戰爭中，「愛塞特」被編爲英遠東艦隊之一翼而參加戰鬥，在遭到日海軍的猛烈攻擊下，被擊沈於爪哇海上。



重巡洋艦　諾福克型(英)　ノーフォーク型

英國海軍最後一萬噸級的重巡洋艦。由於開戰之初即失去了「威爾斯親王號」及「卻敵號」，因此英新編制的遠東艦隊決以錫蘭爲基地。爲與該艦隊會合、航行中的「多塞特」在途中遭到日本飛機的攻擊，不到兩小時即被擊沈。



重巡洋艦　肯特號(英)　ケント型

華盛頓條約限制下所建造的重巡洋艦。包含「康瓦耳」、共造七艘同型艦，其中三艘移交給澳大利亞海軍。「坎培拉」號則在支援瓜達坎納爾島的登陸作戰中被日本的三川艦隊攻擊而沈沒。

輕巡洋艦　迪・羅伊特型(荷蘭)　デ・ロイテル型

爲阻止在開戰之初日本的南方作戰，因而編制美、荷、英、澳四國聯合艦隊旗艦的輕巡洋艦。於42年2月27日的泗水海戰中被日本的第五艦隊砲擊而沈沒。

特設巡洋艦　威嚇者(英)　ヘクター

將客、貨輪改裝，而裝備武器的僞裝巡洋艦，主要從事破壞海上通商、貿易的工作。屬英國東方艦隊所有，用來守備印度洋，阻止日軍朝南方作戰。然而，在錫蘭島海戰時遭遇了自「赤城」起飛的日本海軍機的攻擊而沈沒。

聯合國軍的驅逐艦

DESTROYER

驅逐艦的主要任務為：接近敵艦隊以發動魚雷攻擊及探知潛艇所在位置而發動攻擊。因此驅逐艦多為小型，運動性能高者，可擁有35節以上的高速性能。在太平洋戰爭爆發前的歐戰中，曾與德潛艇展開一場激烈的對潛戰。

在太平洋戰爭之初，其原屬駐菲律賓的亞洲艦隊計有13艘舊式艦，對於扼阻日軍的進攻方面成果顯著，曾擊沈四艘日軍輸送船，但後來無法再有效阻止日軍進攻而損失了6艘。

所羅門反攻後，驅逐艦做為航空部隊或登陸部隊的護衛而十分活躍。而且還伴隨巡洋艦隊從事攻擊日本艦隊等任務，在太平洋戰爭期間充份發揮其威力。尤其在43年8月的夜戰中，對日本「嵐」、「荻風」、「江風」所發動的雷擊，獲得了輝煌的戰果。

此外在44年10月的雷伊泰海戰中，由史普列格少將所率領的護衛航空母艦部隊雖遭遇了以旗艦為戰艦的「大和」的栗田艦隊的猛攻及在甘比亞灣遭到重創，但此時從事護衛的3艘驅逐艦及三艘小型護衛驅逐艦在面臨日軍艦隊的主砲猛攻下仍勇敢的反擊、對抗。其對日本重巡洋艦射中魚雷一發，對「大和」、「長門」戰艦也發動魚雷攻擊，為迴避改變方向而把護衛空母部隊的受害率降至最低限度。此次海戰中儘管損失了3艘驅逐艦，但其把驅逐艦的能力發揮至極限，做為扼阻戰艦部隊的戰爭而永留於美海軍史上。

驅逐艦 西姆斯型 シムス型

1500噸級的驅逐艦，裝備12.7公分單發砲五座及4連魚雷發射管3座。艦體稍加長以增加艦內空間。同型艦中共12艘就役，在太平洋戰爭損失了包含「劊子手」等5艘艦。



驅逐艦 平甲板型

第一次大戰期間曾量產了270餘艘的舊式艦。第二次大戰中共70艘是現役的，不過大部份已變更為兵員輸送艦或特務艦，也有被日軍打撈、修理的例子。戰爭結束時被當做是驅逐艦者計有20艘。



護衛驅逐艦 約翰·C·巴特拉型 ジョン·C·バトラー型

為戰時所緊急建造的護衛驅逐艦。起初建造100艘，最後共造了「薩密那·B·羅拔茲」80餘艘同型艦。曾在太平洋、大西洋各處執行護衛船隊，掃蕩潛艇等任務。













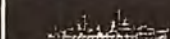

▲衛驅逐艦「巴克列」。主要在後方從事護衛輸送船、補給船的任務。



▶太平洋戰爭中期被當做美軍驅逐艦主力而活躍的「福萊柴爾」。

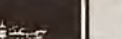
驅逐艦 守門者型 ポーター

在倫敦條約限制下所建造，擁有水雷戰隊旗艦裝備的大型驅逐艦。艦體前後乃裝備2座12.7公分連裝砲，同型艦在戰爭期間曾利用戰訓做改造、復原性改善。



驅逐艦 富萊柴爾型 フレッチャー

戰爭期間所造之艦，在設計上相當有彈性。因此在利用戰訓進行改修時，也用不著犧牲主要的武器裝備。戰爭中期後被視為美驅逐艦主力，共175艘就役，在各地轉戰時喪失了其中19艘。




驅逐艦 傅勒型 ギアリング

為二次大戰近結束的45年就役的富萊柴爾型的最後發展型。乃為增大航續距離而建造，41艘在太平洋海上就役。其中數艘被改裝為雷達哨戒艦。



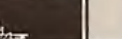
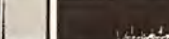
驅逐艦 E型（英）

英國海軍的驅逐艦，原為考慮轉用為高速敷設用的艦裝者只有「表明」及「艾斯克」兩艘而已。「表明」艦43年即移交給加拿大海軍。



驅逐艦 特納多斯（英） テネドス

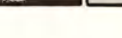
同型艦中計有「要塞」及驅逐艦「表明」一起被編入旗艦中，為「威爾斯親王號」的東方艦隊時曾參加馬來西亞的海戰。42年錫蘭島海戰中沈沒。

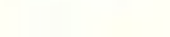
驅逐艦 吸血鬼 バンパイア

澳大利亞海軍的驅逐艦「吸血鬼」是英國海軍驅逐艦Q型之中的一艘，屬於英國東方艦隊而加入錫蘭島海戰。在該海戰中與南雲艦隊交戰時，吸血鬼不敵，沈沒。





聯合國軍的潛艇

SUBMARINE

由於日本海軍機動部隊的攻擊珍珠港而爆發太平洋戰爭，美國海軍卽以潛艇開始破壞日本的海上交通。42年中期以前的對日攻擊中，潛艇乃扮演極重要的角色，但因初期魚雷略有缺陷而無法獲得實質的戰果。

然而，自中途島海戰以後，潛艇的任務全面的改變爲海上交通的攻擊，不過也因魚雷的改良，才獲得了輝煌的戰果。最後擊沈了相當於日本商船6成，約500萬噸的船數，並且還擊沈多數的護衛驅逐艦。美國海軍潛艇成功地切斷日本的補給線，所以來自南方的資源輸送也成爲極端困難之事。

此外，在戰爭後期，美軍趁著日本海軍潛戰能力的脆弱而積極地發動艦隊攻擊。在44年6月的馬里亞納海戰中，美海軍下令潛艇部隊監視日本艦隊的動靜，詳細的記錄了日軍的行動，不但爲戰爭帶來勝利，並且還利用機會擊沈航空母艦「大鳳」、「翔鶴」數艘。

而在雷伊泰海戰中則襲擊日本主力栗田艦隊，擊沈旗艦中的重巡洋艦「愛宕」、「摩耶」數艘，讓「高雄」嚴重落後於艦隊而使其作戰發生混亂。另外，還航行日本本土周圍海域監視日軍的行動，發動魚雷攻擊，最後致使日本海軍希望之所擊的世界最大級的空母「信濃」也被從事監視任務的美軍潛艇擊沈。總之，美國潛艇在太平洋戰爭中不但有效的妨礙日本艦隊的行動外，更完成切斷日本帝國的生命線…的重要任務。

潛艇 舊S型

16年～19年期間所計畫建造的舊式中型潛艇。共有51艘，戰前已有相當數量退役，二次大戰開戰時仍有38艘就役，戰時曾擊沈日本重巡洋艦「加古」。

潛艇 紅魚型アルゴノート

美國海軍唯一的機雷數設潛艇。28年建造完成，是當時世界上最大的潛艇。可積載60～80個機雷，42年改爲兵員運輸用潛艇，同年8月運送海兵隊奇襲馬金島，於43年1月沈沒。

潛艇 海豚型ドルフィン

32年完成的艦隊潛艇。排水量1千5百噸(水上)的小型艦，戰前屬夏威夷第12潛水隊所有。在中途島海戰中從事哨戒的任務，出擊數次，戰爭後期主要被當做練習艦使用。



▲太平洋戰爭中期完成後，成爲美軍潛艇隊中心的「蛋糕型」。



▼美國海軍唯一的機雷數設潛艇「紅魚」。可積載60～80個機雷。

潛艇 蛋糕型ガトー

因戰時計劃而大量訂做205艘的太平洋戰爭之代表性美國潛艇。大部份在戰爭期間完成，用以從事哨戒任務及通商破壞戰。44年11月，同型的「射水魚」擊沈空母「信濃」。

潛艇 鯉魚型テンチ

蛋糕型潛艇的改良、發展型。排水量增加，潛艇深度增大180公尺。依戰時計劃擬建造150艘，但最後只完成31艘，其中在戰爭期間出擊前線者約10艘。

潛艇 T型

維持新S型的性能，追加兩門魚雷發射管，共計成爲10門的潛艇。同型艦共造12艘，爲大量生產的蛋糕型潛艇的母艇。自開戰以來卽在太平洋戰線活躍，約損失了7艘。

潛艇 新S型

35～37年間共造了16艘，戰爭期間爲美國潛艇中擁有最大攻擊力的潛艇。自開戰之初便以從事破壞通商，攻擊艦隊而活躍。

潛艇 運氣型キャシュロット

43、44年個別完成1艘的小型潛艇。艦首擁有4門魚雷發射管，艦尾則裝置2門，由於機型過於迷你，自戰爭中期後卽做爲訓練船使用。

潛艇 那亙型ナワール

40年就役的大型潛艇。同型艦只有兩艘，「鸚鵡螺號」於42年8月與「紅魚」共同參加馬金島奇襲作戰。

潛艇 P型

40年～42年間就役的10艘艦隊潛艇。採用柴油電機方式的主機，奠定日後美國潛艇的基礎。

艦船資料一覽表

●

在「提督之決斷」中，日軍與聯軍共有 270 艘艦船登場。各國艦船均發揮其最佳之性能，好在太平洋上一展雄威。

資料的看法

舞臺劇本1.的資料，是依艦船的型式所排列而成。
※所屬—所屬艦隊的編號。〇是指沒有編成艦隊的艦船。一是新造的艦。
※對艦—對艦砲擊力。對空—對空砲擊力。搭載—搭載的機數。艦練—艦船練度。空練—對空練度。
※電探—電波探信儀，電照—電波照準儀。這些裝備的編號，都在劇本的前面。
※狀態項目中，「建」是指在建造中。數字是指艦船在劇本中登場的編號。

●日本軍

分類	艦名	所属	対艦	対空	装甲	速度	搭載	戦闘	雷爆	偵察	兵員	艦練	航練	運	電探	電照	状態
正規空母	赤城 アカギ	1	9	6	12	31	63	0	58	5	0	68	91	40			
	加賀 カガ	1	9	9	12	28	72	0	67	5	0	73	88	38			
	蒼龍 ソウリュウ	1	2	6	10	34	63	58	0	5	0	73	82	42			
	飛龍 ヒリュウ	1	2	8	10	34	63	0	58	5	0	74	81	36			
	翔鶴 ショウカク	1	4	9	11	34	72	67	0	5	0	69	89	65	6		
	瑞鶴 ズイカク	1	4	9	11	34	72	67	0	5	0	72	95	88	6		
	大鳳 タイホウ	—	4	10	12	33	52	0	0	0	0	0	0	45	7		建6
	信濃 シナノ	—	9	10	18	27	42	0	0	0	0	0	0	33	8		建8
	雲龍 ウンリュウ	—	4	9	10	34	57	0	0	0	0	0	0	47	8		建7
	天城 アマギ	—	4	9	10	34	57	0	0	0	0	0	0	53			建7
	葛城 カツラギ	—	4	9	10	34	57	0	0	0	0	0	0	58			建7
	飛鷹 ヒヨウ	—	2	8	10	25	48	0	0	0	0	0	0	62			建4
	隼鷹 ジュンヨウ	—	2	8	10	25	48	0	0	0	0	0	0	87	6		建3
軽空母	龍驤 リュウジョウ	3	2	8	12	29	36	16	16	4	0	60	80	61			
	千歳 チトセ	—	2	7	9	29	30	0	0	0	0	0	0	63			建6
	千代田 チヨダ	—	2	4	6	29	45	0	0	0	0	0	0	60			建6
	神鷹 シンヨウ	—	2	7	11	21	27	0	0	0	0	0	0	63	5		建6
	龍鳳 リュウホウ	—	2	7	9	26	30	0	0	0	0	0	0	89			建6
	祥鳳 ショウホウ	—	2	7	9	28	27	0	0	0	0	0	0	53			建2
	瑞鳳 ズイホウ	3	2	8	10	28	27	11	11	5	0	61	79	68			
	鳳翔 ホウショウ	0	5	2	9	25	21	9	9	3	0	62	77	89			

分類	艦名	所属	対艦	対空	装甲	速度	搭載	戦闘	雷爆	偵察	兵員	艦練	航練	運	電探	電照	状態
弩級戦艦	大和 ヤマト	—	65	33	60	27	6	0	0	6	0	0	0	86	7		建2
	武蔵 ムサシ	—	65	33	60	27	6	0	0	6	0	0	0	53	6		建5
戦艦	長門 ナガト	2	43	25	36	25	3	0	0	3	0	86	88	92	8		
	陸奥 ムツ	2	43	25	36	25	3	0	0	3	0	92	62	81			
	扶桑 フソウ	0	40	24	35	24	3	0	0	3	0	69	79	64			
	山城 ヤマシロ	0	40	24	35	24	3	0	0	3	0	68	69	66			
	金剛 コンゴウ	1	32	24	36	30	3	0	0	3	0	86	70	68			
	霧島 キリシマ	1	32	24	36	30	3	0	0	3	2	69	71	53			
	榛名 ハルナ	1	32	24	36	30	3	0	0	3	0	81	71	79	8		
	比叡 ヒエイ	1	32	24	36	30	3	0	0	3	2	72	65	42			
	伊勢 イセ	2	36	34	36	25	2	0	0	2	0	68	68	83	4		
	日向 ヒュウガ	2	36	34	36	25	2	0	0	2	0	65	61	86	4		
巡洋艦	高雄 タカオ	2	19	26	18	34	3	0	0	3	0	84	64	88			
	愛宕 アタゴ	3	19	26	18	34	3	0	0	3	0	69	58	68	7	7	
	鳥海 チョウカイ	4	19	26	18	35	3	0	0	3	0	86	70	73			
	摩耶 マヤ	2	18	25	18	34	3	0	0	3	0	66	65	68	7		
	青葉 アオバ	4	19	26	17	34	2	0	0	2	0	84	63	88			
	衣笠 キヌガサ	4	19	26	17	34	2	0	0	2	0	81	51	71			
	古鷹 フルタカ	4	19	24	18	34	2	0	0	2	0	82	62	64			
	加古 カコ	4	19	24	18	34	2	0	0	2	0	80	50	66			
	妙高 ミョウコウ	2	17	24	17	35	3	0	0	3	0	63	63	73			
	足柄 アシガラ	2	17	24	17	35	3	0	0	3	0	59	65	82			
	那智 ナチ	2	17	24	17	35	3	0	0	3	0	62	59	56			
	羽黒 ハグロ	2	17	24	17	35	3	0	0	3	0	62	71	73			
	最上 モガミ	3	9	12	17	37	11	0	0	11	0	69	61	57			
	熊野 クマノ	3	17	24	17	36	3	0	0	3	0	68	60	57			
	鈴谷 スズヤ	3	17	24	17	36	3	0	0	3	0	69	60	47			
	三隈 ミクマ	3	17	24	17	37	3	0	0	3	0	69	62	49			
	利根 トネ	1	10	20	18	35	6	0	0	6	1	71	82	83			
	筑摩 チクマ	1	10	20	18	35	6	0	0	6	0	71	66	71			
	名取 ナトリ	5	17	23	17	36	1	0	0	1	0	68	54	54			
	阿武隈 アブクマ	1	12	13	12	36	1	0	0	1	1	72	58	68			
	鬼怒 キヌ	0	12	13	12	36	1	0	0	1	0	51	44	25			
	長良 ナガラ	5	12	13	12	36	1	0	0	1	0	72	48	71	7		
	由良 ユラ	0	12	13	12	36	1	0	0	1	0	49	43	57			
	能代 ノシロ	—	11	22	12	35	2	0	0	2	0	0	0	39			建6
	矢矧 ヤハギ	—	11	22	12	35	2	0	0	2	0	0	0	39	6		建6
	川内 センダイ	5	12	13	12	35	1	0	0	1	0	81	63	61			
	大淀 オオヨド	—	10	20	18	35	6	0	0	6	0	0	0	82	6		建6
	天龍 テンリュウ	4	9	10	9	33	0	0	0	0	0	71	0	52			
	龍田 タツタ	4	9	10	9	33	0	0	0	0	0	77	0	64			
	夕張 ユウバリ	4	11	10	10	35	0	0	0	0	0	79	0	73			

分類	艦名	所属	対艦	対空	装甲	速度	搭載	戦闘	雷爆	偵察	兵員	艦練	航練	運	電探	電照	状態
巡洋艦	多摩　タマ	0	12	13	12	36	1	0	0	1	0	81	47	72			
	大井　オオイ	2	12	13	12	36	1	0	0	1	0	60	54	78			
	北上　キタカミ	2	12	13	12	36	1	0	0	1	0	61	60	82			
駆逐艦	陽炎　カゲロウ	2	7	7	6	35	0	0	0	0	0	78	0	58			
	嵐　アラシ	0	6	7	6	35	0	0	0	0	0	77	0	52			
	磯風　イソカゼ	1	6	7	6	35	0	0	0	0	0	75	0	81			
	浦風　ウラカゼ	5	6	7	6	35	0	0	0	0	0	71	0	78			
	不知火　シラヌイ	2	6	7	6	35	0	0	0	0	0	80	0	66			
	谷風　タニカゼ	1	6	7	6	35	0	0	0	0	0	70	0	55			
	野分　ノワキ	5	6	7	6	35	0	0	0	0	0	77	0	72			
	浜風　ハマカゼ	5	6	7	6	35	0	0	0	0	0	76	0	67			
	雪風　ユキカゼ	1	6	7	6	35	0	0	0	0	0	99	0	99			
	秋月　アキヅキ	–	4	14	10	33	0	0	0	0	0	0	0	52			建4
	涼月　スズツキ	–	4	14	10	33	0	0	0	0	0	0	0	91			建6
	照月　テルヅキ	–	4	14	10	33	0	0	0	0	0	0	0	27			建5
	新月　ニイヅキ	–	4	14	10	33	0	0	0	0	0	0	0	32			建6
	初月　ハツヅキ	–	4	14	10	33	0	0	0	0	0	0	0	43			建6
	冬月　フユツキ	–	4	14	10	33	0	0	0	0	0	0	0	81			建6
	疾風　ハヤテ	4	6	7	6	37	0	0	0	0	0	81	0	39			
	夕凪　ユウナギ	4	6	7	6	37	0	0	0	0	0	77	0	82			
	吹雪　フブキ	3	6	7	6	38	0	0	0	0	0	77	0	52			
	暁　アカツキ	3	6	7	6	38	0	0	0	0	0	68	0	57			
	綾波　アヤナミ	2	6	7	6	38	0	0	0	0	0	77	0	64			
	電　イナズマ	5	6	7	6	38	0	0	0	0	0	79	0	78			
	敷波　シキナミ	2	6	7	6	38	0	0	0	0	0	76	0	74			
	白雪　シラユキ	0	6	7	6	38	0	0	0	0	0	61	0	61			
	初雪　ハツユキ	0	6	7	6	38	0	0	0	0	0	62	0	72			
	五月雨　サミダレ	5	6	7	6	34	0	0	0	0	0	66	0	68			
	時雨　シグレ	0	6	7	6	34	0	0	0	0	0	89	0	96			
	春雨　ハルサメ	3	6	7	6	34	0	0	0	0	0	67	0	67			
	夕立　ユウダチ	0	6	7	6	34	0	0	0	0	0	61	0	56			
	夕雲　ユウグモ	–	6	7	6	35	0	0	0	0	0	0	0	57			建1
	秋雲　アキグモ	5	7	7	6	35	0	0	0	0	0	81	0	72			
	秋霜　アキシモ	–	6	7	6	35	0	0	0	0	0	0	0	15			建6
	朝霜　アサシモ	–	6	7	6	35	0	0	0	0	0	0	0	61			建6
	高波　タカナミ	–	6	7	6	35	0	0	0	0	0	0	0	29			建5
	早霜　ハヤシモ	–	6	7	6	35	0	0	0	0	0	0	0	27			建6
	藤波　フジナミ	–	6	7	6	35	0	0	0	0	0	0	0	41			建6
	巻雲　マキグモ	–	7	7	6	35	0	0	0	0	0	0	0	47			建2
	朝潮　アサシオ	5	6	7	6	35	0	0	0	0	0	69	0	65			
	朝雲　アサグモ	3	7	7	6	35	0	0	0	0	0	71	0	72			
	荒潮　アラシオ	5	6	7	6	35	0	0	0	0	0	72	0	64			

分類	艦名	所属	対艦	対空	装甲	速度	搭載	戦闘	雷爆	偵察	兵員	艦練	航練	運	電探	電照	状態
駆逐艦	霞　カスミ	3	6	7	6	35	0	0	0	0	0	50	0	56			
	満潮　ミチシオ	0	6	7	6	35	0	0	0	0	0	79	0	35			
	山雲　ヤマグモ	0	7	7	6	35	0	0	0	0	0	71	0	72			
	初霜　ハツシモ	3	6	7	6	33	0	0	0	0	0	66	0	72			
	若葉　ワカバ	5	6	7	6	33	0	0	0	0	0	62	0	24			
	長月　ナガツキ	4	3	7	6	37	0	0	0	0	0	64	0	60			
潜水艦	伊19　イ19	6	6	0	5	6	0	0	0	0	0	91	0	94			
	伊21　イ21	0	7	0	6	8	0	0	0	0	0	72	0	81			
	伊23　イ23	0	7	0	6	8	0	0	0	0	0	77	0	77			
	伊25　イ25	6	6	0	6	8	0	0	0	0	0	86	0	52			
	伊58　イ58	–	7	0	6	7	0	0	0	0	0	0	0	77	7		建7
	伊9　イ9	6	6	0	6	8	0	0	0	0	0	81	0	47			
	伊8　イ8	7	6	0	6	8	0	0	0	0	0	73	0	53			
	伊1　イ1	7	6	0	6	8	0	0	0	0	0	81	0	54			
	伊168　イ168	7	6	0	6	8	0	0	0	0	0	81	0	77			

●聯合國軍

分類	艦名	所属	対艦	対空	装甲	速度	搭載	戦闘	雷爆	偵察	兵員	艦練	航練	運	電探	電照	状態
正規空母	勒星頓レキシントン	3	8	8	12	30	80	32	32	16	0	72	35	76	3		
	塞拉托格サラトガ	4	8	8	12	30	75	30	30	15	0	58	35	74	2		
	約克鎮ヨークタウン	–	8	8	12	28	80	32	32	16	0	59	35	47	2		建2
	企業號エンタープライズ	2	8	8	12	30	80	32	32	16	0	78	35	99	3		
	黃蜂號ホーネット	–	8	8	12	27	75	30	30	15	0	67	35	54	2		建2
	小蜂號ワスプ	–	8	8	11	31	80	35	35	10	0	37	47	18	5		建2
	艾塞克斯エセックス	–	8	8	12	33	75	0	0	0	0	0	0	49	3		建6
	無畏號イントレピッド	–	8	8	12	33	70	0	0	0	0	0	0	53	7		建6
	CV10	–	8	8	12	33	80	0	0	0	0	0	0	73	7		建6
	CV12	–	8	8	12	33	70	0	0	0	0	0	0	71	7		建6
	CV16	–	8	8	12	33	80	0	0	0	0	0	0	64	7		建6
	CV18	–	8	8	12	33	75	0	0	0	0	0	0	49	7		建6
	香格里拉シャングリラ	–	8	8	12	33	75	0	0	0	0	0	0	50	8		建7
	泰康特羅格ティコンデローガ	–	8	8	12	33	70	0	0	0	0	0	0	69	8		建6
	碉堡丘陵バンカーヒル	–	8	8	12	33	75	0	0	0	0	0	0	39	7		建6
	佛蘭克林フランクリン	–	8	8	12	33	70	0	0	0	0	0	0	49	8		建6
	不屈不撓(英)インドミタブル	–	8	8	12	32	70	0	0	0	0	50	62	51	7	7	建2
	維多利亞(英)ビクトリアス	–	8	8	12	32	70	30	35	5	0	67	72	68	6		建2
	敬畏號(英)フォーミタブル	–	8	8	12	33	70	0	0	0	0	45	62	27	7	7	建2
輕型空母	獨立號インディペンス	–	5	7	10	30	50	0	0	0	0	0	0	72	7		建6
	牛欄號カウペンス	–	5	7	10	30	40	0	0	0	0	0	0	48	7		建6
	喀波特キャボット	–	5	7	10	30	40	0	0	0	0	0	0	66	7		建6
	聖加森サン・ジェイシント	–	5	7	10	30	40	0	0	0	0	0	0	64	7		建6
	巴丹號バターン	–	5	7	10	30	50	0	0	0	0	0	0	72	7		建6

分類	艦名	所属	対艦	対空	装甲	速度	搭載	戦闘	雷爆	偵察	兵員	艦練	航練	運	電探	電照	状態
軽型空母	普林斯頓プリンストン	−	5	7	10	30	50	0	0	0	0	0	0	57	7		建6
	貝羅伍ベローウッド	−	5	7	10	30	40	0	0	0	0	0	0	49	7		建6
	蒙特雷モンテレー	−	5	7	10	30	40	0	0	0	0	0	0	67	7		建6
	蘭利IIラングレイII	−	5	7	10	30	45	0	0	0	0	0	0	77	7		建6
	俄馬尼灣オマニ・ベイ	−	5	7	6	25	50	0	0	0	0	0	0	36	7		建6
	甘比亞灣ガンビア・ベイ	−	5	7	6	25	50	0	0	0	0	0	0	23	7		建6
	聖特・洛セイント・ロー	−	5	7	6	25	45	0	0	0	0	0	0	31	7		建6
	俾斯麥海ビスマルク・シー	−	5	7	6	25	40	0	0	0	0	0	0	72	7		建6
	漢密士ハーミス	−	5	7	9	28	40	16	16	6	0	46	35	34			建2
戦艦	密蘇里ミズーリ	−	38	22	36	29	3	0	0	3	0	0	0	91	7	7	建7
	愛阿華アイオワ	−	38	34	36	29	3	0	0	3	0	0	0	66	7	7	建6
	威斯康辛ウィスコンシン	−	38	22	36	29	3	0	0	3	0	0	0	58	7	7	建6
	新澤西ニュージャージー	−	38	22	36	29	3	0	0	3	0	0	0	44	7	7	建6
	賓夕凡尼亞ペンシルバニア	1	38	22	36	24	3	0	0	3	2	72	35	52	7	7	
	亞利桑那アリゾナ	1	37	22	36	28	3	0	0	3	2	72	35	9			
	俄克拉荷馬オクラホマ	1	36	22	36	24	3	0	0	3	2	59	35	14			
	內華達ネバダ	1	38	22	36	24	3	0	0	3	2	70	35	18	7	7	
	加利佛尼亞カリフォルニア	1	37	22	36	24	3	0	0	3	2	72	35	22	7	7	
	田納西テネシー	1	36	21	35	25	3	0	0	3	2	55	35	21	3	3	
	北卡羅來納ノースカロライナ	−	38	22	36	28	3	0	0	3	0	33	21	64	3	3	建2
	華盛頓ワシントン	−	37	22	36	28	3	0	0	3	0	10	0	78	4	4	建2
	南達科他サウスダコタ	−	38	22	36	29	3	0	0	3	0	0	0	44	6	6	建4
	阿拉巴馬アラバマ	−	38	22	36	29	3	0	0	3	0	0	0	39	7	7	建5
	印第安インディアナ	−	38	22	36	27	3	0	0	3	0	0	0	47	6	6	建3
	麻薩諸塞マサチューセッツ	−	38	22	36	28	3	0	0	3	0	0	0	69	7	7	建3
	德克薩斯テキサス	−	38	22	36	29	3	0	0	3	0	37	30	69	7	7	建2
	紐約ニューヨーク	−	38	22	36	29	3	0	0	3	0	33	21	59	2		建2
	新墨西哥ニューメキシコ	−	38	22	36	29	3	0	0	3	0	58	51	63	7	2	建2
	愛達荷アイダホ	−	38	22	36	29	3	0	0	3	0	59	50	79	7	2	建2
	密西西比ミシシッピー	−	38	22	36	27	3	0	0	3	0	57	51	67	3	2	建2
	馬里蘭メリーランド	1	38	22	35	26	3	0	0	3	2	54	35	46	7	7	
	維吉尼亞ウエスト・バージニア	1	38	22	34	24	3	0	0	3	2	69	35	13	2	7	
	科羅拉多コロラド	−	38	22	36	27	3	0	0	3	0	52	58	59	3	3	建2
	POF 威爾斯(英)P・オブ・ウェールズ 英	5	37	7	32	28	4	0	0	4	2	65	35	27			
	卻敵號(英)レパルス 英	5	23	22	18	32	3	0	0	3	1	51	35	32			
	復仇號リベンジ 英	−	38	7	32	26	1	0	0	1	0	56	35	81	7	7	建2
	皇家君主號(英)ロイヤル・サブリン 英	−	37	22	36	23	1	0	0	1	0	51	42	33	6	6	建2
	拉米利ラミリーズ 英	−	38	22	35	23	1	0	0	1	0	54	44	49	7	7	建2
	堅決レゾリューション 英	−	38	22	36	27	1	0	0	1	0	50	44	57	7	7	建2
	戰慄ウォースパイト 英	−	38	22	36	27	4	0	0	4	0	62	59	62	7	7	建2
	阿拉斯加アラスカ	−	38	22	36	29	2	0	0	2	0	0	0	72	7	7	建7
巡洋艦	朋沙科拉ペンサコラ	2	16	21	18	35	2	0	0	2	1	62	35	72	7	7	

分類	艦名	所属	対艦	対空	装甲	速度	搭載	戦闘	雷爆	偵察	兵員	艦練	航練	運	電探	電照	状態
巡洋艦	鹽湖城ソルト・レイク・シティ	2	16	22	18	34	2	0	0	2	1	72	33	51	7	7	
	諾坦普頓ノーザンプトン	2	16	22	18	33	3	0	0	3	1	61	30	67			
	芝加哥シカゴ	3	16	22	18	35	3	0	0	3	1	69	34	71			
	紫斯特チェスター	2	16	22	18	35	3	0	0	3	1	53	32	77	7	7	
	休斯頓ヒューストン	−	16	22	18	35	3	0	0	3	1	65	31	17			建2
	路易斯維爾ルイスビル	−	16	22	17	36	3	0	0	3	1	58	28	56	7	7	建2
	印第安波インディアナポリス	−	15	22	18	35	3	0	0	3	1	49	32	44	7	7	建2
	波特蘭ポートランド	3	16	22	18	35	3	0	0	3	0	45	31	79	7	7	
	維契托ウィチタ	−	5	7	12	35	4	0	0	4	0	51	56	77	7	7	建2
	阿斯特利亞アストリア	3	15	22	18	35	3	0	0	3	0	57	33	47			
	昆西クインシー	−	15	22	18	35	3	0	0	3	0	37	30	38			建2
	舊金山サンフランシスコ	1	15	22	18	34	3	0	0	3	1	45	29	63	7	7	
	新奧爾良ニューオリンズ	1	16	22	18	34	3	0	0	3	1	56	29	51	7	7	
	芬生ビンセンス	−	16	22	18	35	3	0	0	3	0	49	32	31			建2
	明尼亞波利ミネアポリス	−	16	22	18	35	3	0	0	3	1	58	31	62	7	7	建2
	巴的摩爾バルチモア	−	16	22	18	35	4	0	0	4	0	0	0	47	7	7	建6
	昆西IIクインシーII	−	16	22	18	35	4	0	0	4	0	0	0	63	7	7	建6
	匹茲堡ピッツバーグ	−	16	22	18	35	4	0	0	4	0	0	0	59	8	8	建7
	波斯頓ボストン	−	16	22	18	35	4	0	0	4	0	0	0	53	7	7	建6
	赫勒拿ヘレナ	1	16	22	18	35	4	0	0	0	0	32	0	69			
	波伊斯ボイス	−	16	22	18	35	4	0	0	0	0	32	0	67	7	7	建2
	亞特蘭大アトランタ	−	11	22	12	34	0	0	0	0	0	0	0	39			建2
	聖胡安サン・ファン	−	11	22	12	33	0	0	0	0	0	0	0	51	7	7	建2
	朱諾ジュノー	−	11	22	12	35	0	0	0	0	0	0	0	24			建2
	愛塞特エグゼター 英	−	16	22	18	35	0	0	0	0	0	52	0	27			建2
	多塞特ドーセットシャー 英	−	16	22	18	34	0	0	0	0	0	46	0	27			建2
	康瓦耳コーンウォール 英	−	16	22	18	35	0	0	0	0	0	44	0	29			建2
	澳大利亞(澳洲)オーストラリア 豪	7	16	22	18	35	0	0	0	0	0	59	0	72	7	7	
	坎培拉(澳洲)キャンベラ 豪	7	16	22	18	35	4	0	0	4	0	65	28	48			
	迪羅伊特(荷蘭)デ・ロイテル 蘭	6	16	22	18	35	0	0	0	0	0	50	0	45			
	威勝者ヘクター 英	−	16	22	18	34	0	0	0	0	0	45	31	34	9	9	建2
	西姆斯シムス	−	5	6	6	34	0	0	0	0	0	51	0	52			建2
	俄克ウォーク	−	5	6	6	34	0	0	0	0	0	49	0	51			建2
	巴達森パターソン	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	40	0	72	9		建2
	創子手ハンマン	3	5	6	6	33	0	0	0	0	0	42	0	67			
	休茲ヒューズ	−	5	6	6	33	0	0	0	0	0	49	0	72	9		建2
	來爾塔波特ラルフタルボット	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	21	0	64	9		建2
	圭恩グイン	−	5	6	6	35	0	0	0	0	0	62	0	64			建2
	但坎ダンカン	−	5	6	6	35	0	0	0	0	0	39	0	63			建2
	巴登バートン	−	5	6	6	33	0	0	0	0	0	52	0	63			建3
	法連荷特ファレンボルト	−	5	6	6	35	0	0	0	0	0	37	0	34	9		建2
	貝納姆ベナム	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	42	0	78			建2

分類	艦名	所属	対艦	対空	装甲	速度	搭載	戦闘	雷爆	偵察	兵員	艦経	航経	運	電探	電照	状態
驅逐艦	孟森モンセン	2	5	6	6	36	0	0	0	0	0	44	0	74			
	拉費ラッフィ	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	50	0	44			建2
	薩米厄耳・B・羅拔茲サミュエル・B・ロバーツ	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	0	0	49			建6
	希爾曼ヒーアマン	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	0	0	74	9		建6
	賀布ホープ	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	44	0	49			建2
	留斯リュース	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	0	0	73	9		建6
	守門者ポーター	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	40	0	43			建2
	加辛カッシン	1	5	6	6	36	0	0	0	0	0	37	0	73			
	史密士スミス	−	5	6	6	34	0	0	0	0	0	42	0	64	9		建2
	普勒斯頓プレストン	−	5	6	6	35	0	0	0	0	0	47	0	39			建2
	雷特レイド	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	27	0	63	9		建2
	福萊柴爾フレッチャー	−	5	6	6	35	0	0	0	0	0	0	0	81	9		建4
	阿布納瓦・李度アブナワ・リード	−	5	6	6	35	0	0	0	0	0	0	0	48	9		建6
	柯邦コルバウン	−	5	6	6	34	0	0	0	0	0	0	0	71	9		建7
	舒巴里シュバリエ	−	6	6	6	34	0	0	0	0	0	0	0	57			建4
	多・哈芬ド・ハーフェン	−	5	6	6	35	0	0	0	0	0	0	0	72			建5
	布希ブッシュ	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	0	0	49	9		建6
	普林格爾プリングル	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	0	0	58	9		建5
	霍爾ホール	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	0	0	42			建6
	摩利遜モリソン	−	5	6	6	35	0	0	0	0	0	0	0	49	9		建6
	利多リットル	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	0	0	36	9		建7
	加拉千カラガン	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	0	0	73	9		建6
	莊斯敦ジョンストン	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	0	0	71			建6
	多列克斯拉ドレクスラー	−	5	6	6	36	0	0	0	0	0	0	0	37	9		建8
	表示エクスプレス 英	5	5	6	6	36	0	0	0	0	0	64	0	76	9		
	厄勒克特拉エレクトラ 英	5	5	6	6	35	0	0	0	0	0	59	0	41			
	特納多斯テネドス 英	5	5	6	6	33	0	0	0	0	0	64	0	33	9		
	吸血鬼(澳洲)バンパイア 豪	5	5	6	6	33	0	0	0	0	0	55	0	26			
潜水艦	S20	−	5	0	6	6	0	0	0	0	0	81	0	54			建2
	S28	−	5	0	6	7	0	0	0	0	0	32	0	43	7		建2
	紅魚アルゴノート	−	5	0	6	6	0	0	0	0	0	78	0	72	4		建2
	海豚ドルフィン	−	5	0	6	7	0	0	0	0	0	80	0	43	8		建2
	蛋糕ガトー	−	5	0	6	8	0	0	0	0	0	0	0	41	7		建2
	瓦夫ワーフー	−	5	0	6	7	0	0	0	0	0	0	0	21	6		建2
	咆哮者グラウラー	−	5	0	6	7	0	0	0	0	0	49	0	20	7		建2
	鱸魚グルーパー	−	5	0	6	5	0	0	0	0	0	49	0	41	7		建2
	鮭魚サーモン	−	5	0	6	6	0	0	0	0	0	67	0	49	8		建2
	小海神トリトン	−	5	0	6	5	0	0	0	0	0	42	0	16			建2
	喀什羅特キャシュロット	−	5	0	6	5	0	0	0	0	0	38	0	24	7		建2
	鸚鵡螺ノーチラス	−	5	0	6	5	0	0	0	0	0	72	0	57	7		建2
	塔彭ターポン	−	5	0	6	6	0	0	0	0	0	68	0	52	8		建2
	皮卡拉爾ピカラル	−	5	0	6	8	0	0	0	0	0	40	0	75	4		建2

●船艦出現一覧表

日本軍

劇本	年月	船艦名	劇本	年月	船艦名
1	16.12	夕雲	6	18.8	藤波
2	17.1	大和	6	18.12	朝霜
2	17.1	祥鳳	6	19.1	千代田
2	17.3	巻雲	6	19.1	矢矧
3	17.5	隼鷹	6	19.3	大鳳
4	17.6	秋月	6	19.3	秋霜
4	17.8	飛鷹	6	19.6	冬月
5	17.8	武藏	7	19.8	天城
5	17.9	高波	7	19.8	雲龍
5	17.9	照月	7	19.9	伊58
6	17.12	龍鳳	7	19.10	葛城
6	18.1	神鷹	8	19.12	信濃
6	18.1	涼月			
6	18.1	初月			
6	18.3	大淀			
6	18.4	新月			
6	18.7	能代			
6	18.8	千歳			

聯合國軍

劇本	年月	船艦名
2	17.1	愛達荷アイダホ
2	17.1	新墨西哥ニューメキシコ
2	17.1	密西西比ミシシッピー
2	17.1	黄蜂ホーネット
2	17.1	印第安波里インディアナポリス
2	17.1	明尼亞波里斯ミネアポリス
2	17.1	路易斯威爾ルイスビル
2	17.1	西姆斯シムス
2	17.1	賀布ホープ
2	17.1	來爾塔波特ラルフタルボット
2	17.1	紅魚アルゴノート
2	17.1	S20
2	17.1	蛋糕ガトー
2	17.1	海豚ドルフィン
2	17.2	科羅拉多コロラド
2	17.2	北卡羅來納ノースカロライナ
2	17.2	華盛頓ワシントン
2	17.2	約克鎮ヨークタウン
2	17.2	芬生ビンセンス
2	17.2	昆西クインシー
2	17.2	聖胡安サン・ファン
2	17.2	朱諾ジュノー
2	17.2	休斯頓ヒューストン
2	17.2	史密士スミス
2	17.2	巴達森パターソン
2	17.2	休絲ヒュース
2	17.2	守門者ポーター
2	17.2	鮭魚サーモン
2	17.2	塔彭ターポン
2	17.2	小海神トリトン
2	17.3	德克薩斯テキサス
2	17.3	紐約ニューヨーク
2	17.3	小黄蜂ワスプ
2	17.3	亞特蘭大アトランタ
2	17.3	波伊斯ホイス
2	17.3	俄克ウォーク
2	17.3	圭恩クイン
2	17.3	普勒斯頓プレストン
2	17.3	貝納姆ベナム
2	17.3	喀什羅特キャシュロット
2	17.3	鱸魚グルーパー
2	17.3	鸚鵡螺ノーチラス
2	17.4	維契托ウィチタ
2	17.4	法連荷特ファレンホルト
2	17.4	拉費ラッフィ
2	17.4	雷特レイド
2	17.4	S28
2	17.4	咆哮者グラウラー
2	17.4	皮卡拉爾ピカラル
2	17.5	戰僕ウォースパイト
2	17.5	拉米利ラミリーズ
2	17.5	復仇リベンジ
2	17.5	堅決レゾリューション
2	17.5	洛文耳薩布林ロイヤル・サブリン
2	17.5	不屈不撓インドミタブル
2	17.5	維多利亞ビクトリアス
2	17.5	敬畏フォーミタブル
2	17.5	漢密士ハーミス
2	17.5	愛塞特エクセター
2	17.5	康瓦耳コンウォール
2	17.5	多塞特ドーセットシャー
2	17.5	威赫者ヘクター
2	17.5	但坎ダンカン
2	17.5	瓦夫ワーフー
3	17.5	印第安納インディアナ
3	17.5	馬薩諸塞マサチューセッツ
3	17.6	巴登バートン
4	17.6	南達克達サウスダコタ
4	17.7	福萊柴爾フレッチャー
4	17.8	舒巴里シュバリエ
5	17.9	阿拉巴馬アラバマ
5	17.9	普林格爾プリングル
5	17.10	多・哈芬ド・ハーフェン
6	18.1	艾塞克斯エセックス
6	18.1	獨立インディペンデンス
6	18.2	阿布納瓦・李度アブナワ・リード
6	18.3	愛阿華アイオワ
6	18.3	CV16
6	18.3	普林斯頓プリンストン
6	18.3	留斯リュース
6	18.4	CV10
6	18.4	貝羅伍ベローウッド
6	18.4	巴的摩爾バルチモア
6	18.5	布希ブッシュ
6	18.6	新澤西ニュージャージー
6	18.6	碉堡丘陵バンカーヒル
6	18.6	牛欄カウペンス
6	18.6	波斯頓ボストン
6	18.7	蒙特雷モンテレー
6	18.7	希爾曼ヒーアマン
6	18.7	霍爾ホール
6	18.8	喀波特キャボット
6	18.9	無畏イントレピッド
6	18.9	蘭西IIラングレイII
6	18.11	聖特・洛セイント・ロー
6	18.11	莊斯敦ジョンストン
6	18.12	CV12
6	18.12	CV18
6	18.12	巴丹バターン
6	18.12	昆西IIクインシーII
6	18.12	塞拉根サラガン
6	19.1	甘比亞灣ガンビア・ベイ
6	19.1	聖加森サン・ジェイシント
6	19.1	摩利遜モリソン
6	19.2	福蘭克林フランクリン
6	19.2	俄馬尼灣オマニ・ベイ
6	19.5	威斯康遜ウィスコンシン
6	19.5	泰康德羅格ティコンデローガ
6	19.5	薩米厄耳・B・羅拔 サミュエル・B・ロバーツ
6	19.6	俾斯麥海ビスマルク・シー
7	19.7	阿拉斯加アラスカ
7	19.7	密蘇里ミズーリ
7	19.7	柯邦コルバウン
7	19.9	利多リットル
7	19.10	香格里拉シャングリラ
7	19.10	匹茲堡ピッツバーグ
8	19.11	多列克斯拉ドレクスラー

提督列傳

Great Admirals

由於自己的一個錯誤決策，很可能就會致部屬於死地。因此，每個提督都因身負重大使命，而終日憂心忡忡，很難見到他們展笑顔。明將和愚將的差異，只在於兩者的麾下，死亡士兵人數的多寡，但卻改變不了戰爭造成的死亡人數多到不可勝數的事實。

日本軍

やまもといそろく

山本五十六



他是日本海軍聯合艦隊司令官。從1939年上任到43年4月18日陣亡爲止。珍珠港攻擊戰、中途島海戰，以及瓜達坎納爾島攻防戰，他都有參與作戰計劃，並且是總指揮官。

山本歷任航空母艦艦長、航空戰隊司令官等職，很早就開始注重航空機的發展潛力，並且提出以航空爲主兵力的構想。除此之外，他還有實際駐美經驗，可以就國際的局勢、以國際觀來判別、挑選日軍中的優秀人材。

基於德、義、日三國同盟，日本向美國宣戰，和美內光政、井上成美等海軍良識派一樣，最初他也表明反對。然而，上級一旦決定開戰，他便積極研究戰略和戰術。英國對美國的戰力支援，以及戰爭長期化，這些對日軍都是非常不利的，因此他便想出偷襲夏威夷，徹底毀滅美國的太平洋艦隊。另外，珍珠港的奇擊也使得美軍的戰意全失。

珍珠港偷襲計劃，正如山本所原先策劃般異常成功，但因山本拖延公布宣戰，因此引起美國人民極度忿怒，美國軍民更是上下一心，團結一致。另外，日軍發動突擊當天，主要的攻擊目標美國航空母艦已經駛出珍珠港，因此日軍一艘也沒有擊中。而山本仍然執意短期決戰的想法，堅持要把美國的航空母艦艦隊引誘出來再予以擊破，於是引發中途島之役，結果慘敗。從此以後，日軍即陷入長期苦戰。

山本是一位兼俱判斷力、決斷力和行動力的能幹司令官，同時也可以說是運氣相當差的提督。他在後來的一次非常重要的行動中不幸死亡，即是考察所羅門群島海域前線時，座機被陸上的攻擊擊落而陣亡，死時59歲，死後並被追封爲元帥。

なぐもちゅういち

南雲忠一



他曾經發動，指揮太平洋戰爭中的珍珠港奇襲和中途島海戰。

雖其珍珠港偷襲成功將永垂戰史，但同時，也於今最受人批評的就是當初沒有徹底毀滅石油庫等軍事設施，沒有擴大戰況。後來的中途島海戰也是這樣，南雲沒有掌握攻擊機自航空母艦出擊的最佳時機，使得日軍的四艘航空母艦遭擊沈。他是不是真的理解航空戰力是海戰的主體？——對於南雲的指揮能力，大家不禁存疑。

後來，他又被任命爲南太平洋海戰的指揮官，擊沈美國空母「黃蜂號」。此後就被調爲內地勤務。44年指揮塞班島守備，戰時戰死沙場。

小澤治三郎



他是日本海軍聯合艦隊最後一任司令官。被尊爲太平洋戰爭中的名將，和山本五十六、井上成美齊名，而小澤的名氣又在他們之上。大戰初期，他身爲南方艦隊司令官，在支援新加坡攻略戰時，並肩負當地司令官的責任，大膽登陸哥打峇魯，使得此次登陸作戰，大獲全勝。之後，他又接任南雲的職務，擔任機動部隊司令長官，指揮最後的航空決戰，馬里亞納海戰。又於後來的雷伊泰海戰擔任引誘美國機動部隊的誘餌部隊，率領少數機動部隊，順利達成任務。

當他還是聯合艦隊司令長官時，米內海相推薦升他爲大將軍，但他堅拒，且說：「因爲我已使得許多部下戰死沙場，所以沒有資格再升任。」對於戰後的處理，他也保持冷靜沈著的態度。

やまぐちたもん

山口多聞



他是海軍首屈一指的航空機通。他和山本五十六都是美軍最害怕的提督。曾任「伊勢」戰艦的艦長，從他擔任第2航空戰隊司令官到開戰以後，一直抱著見敵必滅的宗旨，攻擊珍珠港時，據說也曾建議對沒有實行徹底地破壞行動之南雲繼續攻擊。

在中途島海戰時指揮「飛龍」、「蒼龍」兩艘航空母艦。6月5號，正準備起飛的日本機動部隊遭到美國俯衝轟炸機的奇襲，瞬息之間，三艘航空母艦被全毀。唯一倖免的只有山口的座艦「飛龍」，雖然「飛龍」也遭受損害，但是山口卻能以一擊衆，大破美國航空母艦「約克鎮」。

然而，此時「飛龍」也遭遇了美國艦載機的猛烈攻擊，而嚴重毀損。山口於是命令全體人員離開船上，自己便隨著艦船一起沈沒。

おおにしたきじろう

大西瀧治郎



海軍的第一猛將。從最初成立海軍航空隊時，他就是一名純粹從事飛行的飛行員。大西的一生經歷可以說是海軍航空的歷史。同樣擁有航空兵力的山本五十六，相當重視他的意見，對他的建議往往有很高的評價，且命令他擬定攻擊珍珠港的計劃案。

大戰初期，他就殲滅駐在菲律賓的美國航空部隊，獲得一次成功的戰績。大西一向抱持「陣前指揮、率先躬行」的宗旨。出擊中國戰區時，往往置身於前線最危險編隊的後面，坐在機上親自鼓舞部下。這種信念後來在雷伊泰海的海戰時，便產生了所謂「神風特攻隊」有勇無謀的攻擊策略，自己當然是第一任指揮官。當日本天皇透過廣播宣佈投降的第二天，他就切腹自殺。臨終留下一句話：「我終於可實現對部下的承諾。」

角田覺治



砲術科出身的能幹勇將，曾經在演講時說：「身爲海軍軍人，即使沒有飛行機也要奮戰不懈。」然而，後來他卻擔任航空隊指揮官，並且十分活躍。

在南太平洋海戰時率領第2航空隊作戰。因爲南雲中將的旗艦「翔鶴」被擊中要害，所以他執掌航空母艦部隊指揮官，擊敗美國空母「企業號」和「黃蜂號」。他在所羅門海戰時支援陸軍登陸威華克，獲得優秀的戰績後，爲了阻止美軍登陸馬里亞納群島，於是擔任第一航空艦隊的司令官。可惜的是，這次不但攻擊機不足，聯合艦隊司令部也沒有徹底指導，因此，積極地進行作戰反而得到反效果，不能充分發揮戰力。

44年8月，他在沒有「飛機」的防衛情況下，死於提南島戰役。

井上成美（いのうえしげよし）



在沒有破壞日本的軍略狀況下，他卻是一位始終呼籲避免戰爭的優秀軍人。

德、義、日三國締結同盟時，他就提倡反戰的理論，堪稱海軍良識派的先鋒。開戰前夕，他冷靜地分析日本的國力，預測戰爭的進行將會使日本陷入慘境。井上並提出「海軍航空設備的現狀」見議書，但是始終被漠視，日軍也從此展開毫無計劃的戰爭。他曾擔任過海軍兵學校長、海軍次官，在米內海相的領導下統領陸軍，在戰爭初期盡了不少力。

井上擁有洞徹先機的前瞻性，和果敢的行動力，始終堅持合理主義。爲了因「無法阻止開戰」的這種使命感，戰爭結束以後立即隱居，從此再也沒有人見過他。

宇垣纏（うがきまとめ）



他因爲專攻砲術，因此走海軍精英的途徑，開戰前擔任聯合艦隊參謀長。宇垣主張大艦巨砲主義，和一向主張以航空爲主體的山本五十六意見不合。因此，開戰以後，就成爲海軍的冷門人物。

在指揮中途島作戰時，他不相信海軍航空母艦已遭到極大的損傷，堅持修復三艘航空母艦繼續作戰，因爲他認爲日本的艦船不會那麼輕易沈沒。

結果，不但使得中途島海戰大敗，也失去了四艘航空母艦。雖然如此，但他的信念仍然沒有絲毫動搖，在雷伊泰海戰時，他大聲叫嚷「大家勇往直前吧！」就送出特攻隊。8月15日，戰爭結束當天，他自己亦駕駛艦上轟炸機，發動彗星出擊而陣亡，是一位不怕死的提督。

古賀峰一（こがみねいち）



山本五十六死後，他繼任聯合艦隊司令官。他屬於大器晚成的提督，雖沒有引人注目之處，但是他冷靜的判斷力和處理事情的能力，獲得很高的評價。

古賀因爲中途島海戰的航空戰力遭受打擊，而處於劣勢，因此在大艦巨砲的艦隊決戰中，發現日本海軍唯一的勝機就是把馬紹爾群島當作戰場。不料，美軍以快捷的進攻速度擴大勢力。對日軍而言，這種作戰方略在戰術上，是最不可能的偉大戰局。

之後，他爲了指揮塞班島守備戰，從暗夜天候不明的帛琉夜空飛去納卯，途中，和所乘的飛機一起失蹤，被認定爲殉職。

他就任司令官時，戰況已逐漸惡劣，又是末期戰爭，的確是運氣不佳的提督。

豐田副武（とよたそえむ）



繼山本五十六、古賀峰一後，豐田接任第三任的聯合艦隊司令官。和井上成美一起表明反對向美國宣戰的海軍良識派之一。

44年5月，擔任豐田司令長官時，日軍正處於最惡劣的狀況。當然，還沒有從中途島的戰敗劣勢中恢復過來。前一任的古賀司令官失蹤時，所攜帶的秘碼書和機密文件幾乎全落在美軍的手上，使得日軍無法展開作戰行動。處於這種極度惡劣的戰勢下，日軍不得不實行馬里亞納海上決戰，以及雷伊泰海戰。在這種已經準備犧牲、戰亡的決戰下，聯合艦隊幾乎屢戰屢敗。

戰爭結束以後，根據遠東軍事法庭的審判，豐田副武被判定有迴避戰爭的意思。終於57年辭世。

田中賴三（たなからいぞう）



在開戰不久，就任第二水雷戰隊司令官。參加各種的南方攻擊作戰及在泗水海的海戰中將夜襲水雷戰充分發揮。參加中途島的作戰後，轉戰瓜達坎納爾島，對護衛陸海軍輸送船隊有很大的功勞。1943年的潤加海上夜戰，艦型、數量和決戰前的情勢，佔較多優勢的美國艦隊，在短短的30分鐘，就被擊潰。這次海戰，是在太平洋戰爭，使美軍受到重創的最後海戰，美軍也因此而知道田中——這位著名提督。

但在潤加海的夜戰，因旗艦「長浜」的位置，違背日本海軍的傳統，因此沒有獲得評價。田中被由前線調回，從事陸上勤務。自此以後，沒有到前線作戰，直到戰爭結束。而美國方面，卻評定他爲優秀的實戰指揮官。

黑島亀人（くろしまかめと）



砲術科出身。於1939年10月，擔任聯合艦隊的參謀。因沈默寡言，而被稱爲孤高的「仙人參謀」。他也是不斷的想出新奇作戰方案的參謀。因爲受到山本五十六司令官的極大信賴，使他能策劃偷襲珍珠港的攻擊作戰。

西村祥治（にしむらしょうじ）



對驅逐艦的指揮，能發揮才幹的著名提督。擔任第4水雷戰隊指揮官，直到戰爭開始。因護衛南方船隊而活躍一時，1944年9月，擔任第三部隊司令官，並參加雷伊泰海海戰。因爲美國艦隊的猛烈攻擊，使西村部隊差不多全滅，而他自己也和船艦一起沈沒。

有馬正文（ありままさふみ）



舉止嚴正有禮貌，具有強烈鬪志的第26航空戰隊司令官。1944年5月，在臺灣海峽上空的空戰中，爲了擊退來攻的哈魯賽艦隊，自己駕駛攻擊機對美國的航空母艦撞擊。這是比神風特攻隊第1號的出擊，還早10天的事。

伊藤整一（いとうせいいち）



聯合艦隊參謀長。開戰前就任軍令部次長。至1944年12月爲止，一直指揮作戰。翌年，成爲日本海軍的象徵「大和號」的琉球特攻指揮官。由於是倉促的出擊，受到美軍戰機的猛烈攻擊，艦隊因而毀滅，而伊藤整一也與「大和號」一同沈沒。

及川古志郎（おいかわこしろう）



是日、德、義三國同盟締結時的海軍大臣。雖然對三國同盟及日美開戰都持反對的立場，卻屈服於陸軍的強硬意見，而參加戰爭。1944年擔任軍令部總長，因在馬里亞納海戰戰敗，使聯合艦隊受到摧毀。

他是一位意志力強韌並且能貫徹到底，但缺乏判斷力的將領。

草鹿龍之介（くさかりゅうのすけ）



擔任第一航空艦隊參謀長，並且參加珍珠港的攻擊，但是他卻認爲「南方才是眞正的敵人」。認爲對珍珠港攻擊，只是對南方踏出一小步。作戰成功後，在南方活躍，而且在中途島敗北以前，一直保持全勝。

栗田健男



在乾坤一擲的最後決戰—雷伊泰海戰，作了「謎的反轉」的第二艦隊司令官。雖然誘餌部隊執行任務成功，栗田的艦隊却在快到達雷伊泰時，反轉折回，使作戰失敗。栗田到死爲止，都沒有說出反轉的眞正原因，使得謎一直存留。

五藤存知

是開戰當初就因擔任水雷戰隊指揮官而活躍一時，並且留下各種戰績的提督。在第一次所羅門海戰的夜襲中，爲奪取瓜達坎納爾島，而對美軍攻擊，獲得擊沈美軍重巡洋艦4艘的戰果。1942年10月，在沙弗島夜戰，受到奇襲並且和艦隻一同沈沒。

木村昌福



在海軍士兵學校時代的成績劣等，但實戰却大大有名的提督。擔任重巡洋艦「鈴谷號」的艦長，並參加各種海戰。

在遭受美軍重重包圍的吉斯卡島的撤退作戰中，趁著海霧接近，利用美軍艦隊在補給燃料時的一瞬間機會，獲得奇蹟似的成功。



聯合國軍

W.F. 哈魯賽 (ハルゼイ)



祖先是海盜，他出生在每代均以海爲家的男系家族，是美國海軍的第一猛將。第一次世界大戰，擔任驅逐艦隊的司令官，獲得許多戰績，並建立名聲。他是海軍航空兵力的初期提倡者。在30年代中期，擔任航空母艦部隊的指揮官。性格豪爽，是一位不知道失敗的硬漢，於是得到「猛牛」的綽號。美國太平洋艦隊的口號，「殺日本人，殺更多的日本人」是哈魯賽所提倡的。他是美國人口中「陸上的巴頓，海上的哈魯賽」的第二次世界大戰的英雄。

日本攻擊珍珠港時，哈魯賽乘坐的航空母艦「企業號」，正準備返回珍珠港，也因而得以逃逸。這件事增強了哈魯賽的鬪志。1942年，就任太平洋艦隊機動部隊司令官。指揮4月的初次空襲東京，達成珍珠港的復仇戰果。在中途島海戰時，因療養疾病而不能參加復仇行列。復原後，擔任南太平洋艦隊司令官，指揮有關瓜達坎納爾的海戰。激戰中，經常以自己的熱情來鼓舞軍隊，終於讓日軍從瓜達坎納爾島撤退。

1945年7月1日，美軍對日本的最後攻擊時，被任命爲第3艦隊的作戰指揮官。對美國海軍而言，哈魯賽是具有傳說性的名氣和擁有強烈鬪爭心的眞正偉大提督。9月2日，列席於「密蘇里」艦上，替日本投降的文件簽字，使太平洋恢復和平，並且回到美國。12月，昇上將。1947年繼續服役，並且成爲美國海軍的象徵。

M.A. 密契爾 (ミッチャー)



美國海軍上將。美國海軍飛行員的創始人及航空技術的專家。1942年，乘坐搭載陸上機B—25的航空母艦，對東京，進行空襲作戰而成功。這是對擅長航空戰術的他，獨特的策略。密契爾在中途島指揮「黃蜂號」作戰。1943年擔任瓜達坎納爾島的海軍航空部隊司令官。之後，於1944年，擔任第3航空母艦艦隊（第58高速航空母艦艦隊）的司令官，參加了馬里亞納海海戰、菲律賓海海戰及琉球海戰等，使日本軍陷入苦戰，並留下了很大的功績。他擊破了日本海軍艦艇795艘、航空戰機4千425架，他可說是日本海軍的剋星。

他和哈魯賽、史布爾安斯一樣，是支持發展美國航空防衛力及攻擊力的偉大提督。

C.W. 尼米茲 (ニミッツ)



在日本海軍攻擊珍珠港之後，繼任金梅爾的職位，並且在羅斯福對28人的大拔擢中，就任太平洋艦隊的最高司令官。因他卓越且熱練的戰略指揮，爲美國帶來勝利。

他以在珍珠港事件中，存留下的「企業號」、「塞拉拖格號」和「勒星頓號」這3艘航空母艦爲中心，用大約1年的時間，重建太平洋艦隊。指揮作戰時，全力確保由解讀密碼所獲得的情報，並且使用讓敵人感到意外的大膽戰略。他在1942年的珊瑚海海戰，得到最初的戰略性勝利和整個中途島海戰的大勝利，使戰局完全改觀。之後，也得到了雷伊泰、琉璜島和琉球島等海戰的勝利，並且將日本海軍擊潰。

雖然大半是因其本人優秀，但有時也是因具彈性的美軍人事運用，而獲得勝利。

R.A. 史布爾安斯 (スプルアンス)



美國海軍上將。第二次大戰，被認爲是美國海軍最成功的指揮官。

擔任中途島海戰的巡洋艦隊指揮官，參加太平洋戰線。代替從戰線退役的福萊柴爾，成爲指揮全艦隊的指揮官。他對數量上佔優勢的日本軍，投入有效的兵力而獲勝。後來擔任最高司令官—尼米茲的參謀長，並且負責作戰立案。1943年5月，擔任第5艦隊司令官，並回到前線。在奪取脫拉克島和塞班島的攻防戰中，獲得很大的功績。並且於馬里亞納海海戰及琉球群島的決戰中指揮作戰。

因他對陸海空共同作戰的開發和指揮的能力，爲美軍帶來了勝利。

F.J. 福萊柴爾 (フレッチャー)



是世界海戰史上，初次於珊瑚海海戰中，以航空母艦互相對決，並且率領航空母艦「約克鎮號」、「勒星頓號」戰鬪的第17機動部隊司令官。此次海戰，雖然損失了「勒星頓號」，但同時也擊落了多架的日本航空戰機，使2艘航空母艦不能使用等。獲得了在以後的戰鬪中，有利的戰略優勢。

他在中途島海戰，乘坐旗艦「約克鎮號」，從事作戰指揮，遭受到日本艦隊攻擊，而從戰線中敗退下來。

在第二次所羅門海海戰，擊沈了日本航空母艦「龍驤」和驅逐艦，擊退登陸部隊，使日本軍決心從瓜達坎納爾島撤退。但他所乘坐的「塞拉拖格號」，却遭受損害，而他自己也因此受傷。之後，轉任北太平洋司令官。

E.J. 金恩（キング）



美國海軍元帥。第二次大戰爆發後，馬上被任命爲海軍總司令官。1942年，兼任海軍作戰本部長。之後，到戰爭結束，還繼續執行任務。在美國海軍的歷史上，留下了很大的事蹟。

金恩是第二次大戰，北大西洋及全歐洲地區的海軍最高負責人，他以卓越的判斷能力，將太平洋地區的戰力，集結在一起。

除了盡力於增強海軍兵力外，也開發所謂水陸兩面作戰的海軍新戰鬥法，而且在各種海戰中獲得勝利。對聯合國的整體戰略，有很大的影響。

他不單是戰爭指揮官，也是開發近代海軍兵站術的創始人，更是功績卓著的司令官。

H.E. 金梅爾（キンメル）



第一次世界大戰的勇士。是大艦巨砲主義者，開戰時的太平洋艦隊最高司令官。爲了珍珠港攻擊的責任歸屬，把地位讓給了尼米茲。翌年退役。戰後，經過珍珠港調查委員會的調查，使他的職務怠慢嫌疑，得以雪白。

T. 金凱特（キンケイド）



太平洋航空母艦艦隊司令官。搭乘「企業號」偕同「黃蜂號」，在珊瑚海、瓜達坎納爾島與日本展開激戰。雷伊泰海海戰時，全力護衛麥克阿瑟的登陸部隊。雖然踏實地執行任務，卻是一位默默無名的提督。

T.V. 費利浦斯（フィリップス）



馬來西亞海戰時，擔任英軍的司令官。率領以戰艦「威爾斯親王號」及巡洋戰艦「卻敵號」爲核心的「Z部隊」出擊。在沒有獲得航空部隊的支援狀況下，遭到日本海軍航空部隊的集中攻擊，擊沈了這兩艘核心戰艦。自己也和戰艦一同沈沒。

W.A. 李（リー）



參加三次所羅門海戰的勇將。他和趁著夜間想砲擊瓜達坎納爾島飛機場的日本戰艦「比叡」及「霧島」交戰，李的艦隊損失戰艦「南達科他號」，但經過1小時的激戰後，擊沈了「霧島」。日軍爲了此次的戰敗，決定從瓜達坎納爾島撤退。

D.S. 迦拉漢（キャラガン）



第三次所羅門海戰，和日本海軍吉川中佐所率領的驅逐艦，作激烈衝突的美國海軍提督。於狹小的航道中進行夜戰，日本和美國總共有32艘戰艦加入混戰，迦拉漢擊沈日本戰艦「比叡」和驅逐艦各一艘。而他自己也被「比叡」的大砲所重創。

F.C. 夏曼（シャーマン）



太平洋戰爭後期，在哈魯賽提督的麾下，擔任第3艦隊的機動部隊指揮官。他特別在有關菲律賓的攻擊海戰中，獲得輝煌戰績。在雷伊泰海海戰，因猛攻沒有航空戰機支援護衛的栗田提督的主力艦隊，而把日本戰艦「武藏」擊沈。

C. 多魯曼（ドールマン）



荷蘭海軍的提督。曾針對在荷屬東印度區掀起戰事的日軍，組織起荷蘭、美國、英國、澳洲等聯合艦隊的司令官。後來在種種不利情勢下組軍，於攻打泗水的戰役中因爲日軍的猛攻而陣亡了。

M.B. 布魯寧（ブローニング）



是在智將史布爾安斯領導下的中途島海戰參謀長。當時對攻擊機出擊十分愼重的史布爾安斯，曾強烈建議馬上攻擊，所以才使得中途島一役成爲美軍制勝的關鍵。後來日軍在失去攻擊機起飛的時機後，果然潰不成軍，這點日軍和布魯寧的果斷實在是無法比較。

J.J. 克拉克（クラーク）



在擔任「約克鎮」的指揮官後，又接下了密契爾中校所指揮的第58機動部隊的司令官職務。所謂第58機動部隊是美軍十分自傲的高速航空母艦機動部隊，所以後來克拉克便率領軍隊朝塞班島、沖繩等地攻擊，得到了許多功勳。

W.L. 艾瓦斯（アインワース）



太平洋戰爭中首屈一指的前線指揮官，在新幾內亞攻防戰時也十分活躍。後來在哥倫邦加拉的海戰中，擔任著指揮3艘巡洋艦、5艘驅逐艦，以及水雷部隊的任務，同時對阻止日本從新幾內亞增援部隊的運輸上，也發揮了相當大的作用。

P. 培林格（ベリンガー）



是珍珠港事變中負責夏威夷海軍航空隊的司令官。41年3月時曾和夏威夷陸軍航空司令官馬丁少將一起發表了一分近乎正確的日本珍珠港事變研究報告，但由於美軍高級單位太過樂觀的態度，所以在12月時，當珍珠港處於空防準備不足的情況下遭到襲擊。

W.M. 費加特拉（フェチェトラー）



按照尼米茲「蛙跳戰法」的一貫作戰，44年5月時爲了要孤立新幾內亞，所進行的畢雅克島作戰支援部隊的指揮官費加特拉，率領了巡洋艦、驅逐艦等，對於日本軍陸上守備隊施加艦砲射擊，及登陸部隊之援助。

W.H. 希爾（ヒル）



在44年時擔任攻略馬歇爾群島及實行梅朱羅環礁救援計劃的部隊指揮官。當時由於日軍知道自己防衛戰力太薄弱，所以早就撤離戰地，使美軍不費一兵一卒地佔領成功。

J.E. 胡佛（フーバー）



南太平洋群島美軍基地航空隊指揮官。對於在南太平洋進攻的美國海軍而言，基地航空隊和航空母艦隊一樣具有實際的戰力。44年時，進兵攻佔馬歇爾群島時，對於支援在脫拉克島進攻的陸上部隊有功。

目　錄　遊戲使用手册操作説明



提督的決斷

序

昭和16年(1941年)12月8日，日本海軍空襲夏威夷的珍珠港，於是太平洋戰爭就此展開。

這場戰爭，日軍在一開始佔了優勢。但是後來却在海戰方面遭遇了預期不到的失敗，使得聯軍扭轉了劣勢。最後，日本無條件投降，結束這場世界大戰。從日本和美國之間資源和國力的差別來考量，如演變成長期戰爭，日本必會陷入苦戰，這是一定的道理。

假如在中途島之戰，日本軍獲得大勝，日本的海軍便不會陷入弱體化，以後的情形又會如何呢？這眞是難以預料的。雖然我們無法改變歷史，但是這種幻想也可以說是享受歷史樂趣的一種方法吧。

『提督的決斷』是以廣大太平洋爲舞台的歷史戰爭遊戲。把自己當作是日軍或是聯軍艦隊的司令官，如何得到太平洋的制海、制空權，並且如何攻略敵人的基地。具備各自特性的艦隊戰爭，就是本遊戲的精華所在。

司令官必須隨時掌握戰況，考慮整體的均衡，才可以做正確的判斷。基地的占領只是這種戰術的側面而已。必須着重整個防衛體制及國力的充實才能得到最後的勝利。

『提督的決斷』可以說是和正史對證後，創作出新的故事的遊戲。希望你也能率領艦隊，迎向大戰，來充分享受屬於自己的「歷史」的樂趣。



遊戲開始前

控制器使用方法

和遊戲人數多少無關，可以使用任何一支控制器。但是，如果控制端子２沒有和控制器有所接觸時，遊戲是無法進行的。

各種指令的選擇，主要是用方向鈕，決定是按Ｃ鈕（超任—Ａ鈕），取消按Ｂ鈕，而下頁所表示的要按Ａ鈕(超任—Ｌ鈕 or Ｒ鈕)。

【MAIN 指令的選擇】

在畫面上方所表示的【港灣】、【待機】等的指令欄是做爲選擇實行時的操作指令。用方向鈕的←→隨意選擇指令，紅色表示推動。按Ｃ鈕(超任—Ａ鈕)時，下面的視窗會打開，副指令會顯示出來。再用方向鈕的↑↓來選擇副指令，按Ｃ(超任—Ａ鈕)來決定。如果在選定副指令前，先按Ｂ鈕，這個選擇就會被取消。

【HEX 指令的選擇】

畫面上所表示的【移動】、【攻擊】等的指令欄是做爲選擇實行時的操作指令。用方向鈕的←→隨意選擇指令，紅色表示推動。按Ｃ鈕(超任—Ａ鈕)決定選擇的指令。此時，如不選擇指令而按下Ｂ鈕時，這個部隊就會成爲待命部隊。又按下Ａ鈕時，櫥窗會消失，再用方向鈕的←→來移動畫面，便可以看到整體的HEX。此時，再按一次Ａ鈕，又會恢復到指令選擇。此時，使用方向鈕的↑↓，便可以看到各部隊的資料。

【一覽表的選擇】

從將校(軍官)、基地、艦隊等項目的一覽表中選擇其中之一的操作方法。使用方向鈕，把▶對準任一項目，按下Ｃ鈕（超任—Ａ鈕），即表示選擇了此項。如果是該項一覽表無法全部顯示在一個



畫面時，若按下Ａ鈕(超任—Ｌ鈕 or Ｒ鈕)，下一頁就會顯現出來。如果是想要選擇艦船或基地時，按下方向鈕的←→，所表示出來的資料項目就會改變。（下面所述的鈕對應超任主機的鈕如同前面所述)。

【從一覽表來做複數的選擇】

如工廠指令的修理等要從項目的一覽表中選擇２種以上時，就用方向鈕對準任意項目，按下Ｃ鈕，所選擇的項目就會以紅色表示出來。如要取消，就把▶對準要取消的項目，按下Ｃ鈕。一切項目選擇終了時，就按下Ｂ鈕。

【座標的指定】

想要在地圖上標定基地等的座標時，用方向鈕移動座標游標，而後按下Ｃ鈕。如果想在大地圖上指定座標，按Ｃ鈕，會顯示出游標周圍的擴大圖。還有，在大地圖上，按Ａ鈕時，就會成爲記號的選擇(用以設定命令指定的艦隊和基地以及巡哨指令的索敵記錄)。在選定想要當成目標的記號時，箭頭游標就會移動到這個位置來。

座標游標所指地點的座標會在畫面下方以數值表示出來。如果座標游標對準了基地的座標時，畫面下方會出現這個基地的名稱，如果是日軍的基地就以紅色表示，聯軍的則以綠色表示。

【數字的輸入】

輸入補給量及日數時的操作法。輸入的可能範圍以「○～○」來表示。用方向鈕的←→把⌒對準欲輸入的行數，再用↑↓調整數字的上下，用Ｃ鈕來決定。如果⌒在最左邊時，按下←，就會成爲這時能輸入的最大值。如果此時，再按下←就會歸零。假定，在⌒在最右邊時按下→，就會成爲這時能輸入的最小值。此時，再按一次→，就會歸零。

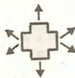
【(y/n)？】



〔(y / n)?〕的表示出現時，如果要回答Y(Yes)，就按下方向鈕的←或是C鈕，如果要回答N(NO)，就按下方向鈕的→或是B鈕。

【在戰鬥畫面上移動方向和攻擊方向的選擇】

在戰鬥畫面上，要選擇部隊的移動方向和攻擊方向時，那麼可移動範圍以及可攻擊範圍的HEX會以反轉的色塊來表現出來。對於



欲移動的方向或是攻擊方向的HEX，用方向鈕將游標予於對準。於是對應的方向就會如圖表示出來。指定移動方向或是攻擊方向後，按下C鈕，就會開始移動或是進行攻擊行動。

【文字的輸入】

輸入軍官的命名或是儲存資料的標題的操作法。首先，要選擇是要用平假名(ひらがな)或是片假名(カタカナ)來輸入。平假名和片假名是無法同時使用的。最初只有假名的輸入，如果想要輸入其他的文字就要用指令來轉換。

【平假名、片假名、英文和數字的輸入】

從畫面中所表示的文字來選擇，按C鈕來決定。按B鈕，會回到第一種文字。按A鈕，就出現指令的操作。

【漢字的輸入】

用C鈕來選擇想要輸入那個漢字的發音的第一個字。此時，以此音開始的漢字的一覽表會顯示出來。在進行音的選擇時，按下B鈕，會退回第一個字，按A鈕則變成指令的操作。當漢字一覽表顯示時，選擇某個漢字而後按C鈕，這個字就會被輸入。按B鈕，就會回到音的選擇。如果漢字一覽表有二頁以上時，可以用A鈕來換



頁。

【指　令】

如果▶是在下面的指令欄時，就可以進行以下指令的操作。至於假名、漢字、英數這些指令以及現在輸入中的文字就不會被顯示出來。按A鈕，就會回到文字的輸入。

假名：改變為假名的輸入
英數：改變為英數的輸入
漢字：改變為漢字的輸入
修正：刪除此文字前的文字
終了：文字的輸入結束

遊戲的設定

插入盒式卡帶，打開電源，畫面就會開始出現。然後從自己所喜愛的項目按下開始鈕。

開始新的遊戲

❶利用畫面上的目錄選出「開始新的遊戲——新しくゲームを始める」。
❷選出自己想玩的遊戲舞台劇本(シナリオ)。
❸決定人數(プレイ)。輸入〇後，就能看觀摩遊戲。
❹決定以日軍或聯軍的身份來進行遊戲。如果是2人遊戲時，就不必做這種選擇。
❺要決定難易度。數字愈大，困難度愈高。
❻進行確認。選n時，可以從第❶項重新做決定。
❼會對於所選擇的舞台劇本做一簡單的介紹，並且會表示出各舞台的勝利條件。此時，隨便按下任一鈕，就會轉移到下一個設定。
❽要分配日本(聯軍)的預算，並且設定初期的國力。把▶對準想要變更預算的項目，按下方向鈕的←，預算就會增加；按下→，預



算就會減少。國力的基本值從一開始便固定了，如果把預算任意分配時，隨著增加率，會逐次加在基本值上，而來決定最終的數值。沒有完全用完預算也可以。分配好後就按Ｂ鈕。

❾決定艦隊的指揮官以及擔任作戰參謀將軍的資料。已設定了個人能力值的總和是102。如果有一種能力特別高時，其他的能力就會自動降低。

能力值要一個人一個人地決定。用Ｃ鈕來停止隨機亂數變動的數字。然後會出現「可以了嗎よろしいですか（ｙ／ｎ）？」，如果認爲都設定好了，就選Ｙ；如果想要重新設定，就選擇ｎ。

同樣的操作方法反覆地做，設定所有人員的能力值，然後會出現「一切都可以了嗎すべてよろしいですか（ｙ／ｎ）？」。如果這時選擇ｎ，又會變成從第一個人重新設定。如果選ｙ，就表示初期設定終了，遊戲將要開始了。

○人遊戲

如果選擇○人遊戲，遊戲者不參加，只由電腦單方面進行遊戲。如果選擇○人遊戲，要進行以下的設定。

❶設定 WAIT（ウェイト）時間（訊息的表示時間）。數字愈大，表示時間就愈長。

❷設定要不要看戰鬪畫面（戰鬪アニメ）。

❸設定要不要看艦隊的戰鬪和基地的戰鬪時的HEX畫面。

❹指定在 MAIN 畫面上所顯示的軍隊情勢。然後就會以此軍隊的立場來進行○人遊戲。

❺設定難易度。

❻最後要確認是否已決定用❶～❻項的設定來進行○人遊戲。如果選擇Ｎ，這個○人遊戲就會中止，而回到目錄畫面。

如果想中斷○人遊戲，就請按下重置鈕（RESET）。



遊戲的儲存中斷和終了

❶想要讓遊戲結束時，就在 MAIN 畫面按下開始鈕，從所顯示的目錄中，選出「6.記錄」。

❷選出儲存記錄的編號。記錄下新的編號記錄後，以前的資料就會消失。

❸選擇是否要輸入標題（見出しを入力しますか）。如果不用，就選Ｎ，而後進行第❺項。

❹要輸入標題。最多只能輸入12個字。１個漢字算是２個字。有關於標題的輸入方法，請參考文字的輸入（第132頁）。

❺接著再度確認是否要記錄下去。選擇Ｎ，則又會回到遊戲狀態的設定畫面去。

❻「要使遊戲終了嗎（Ｙ／Ｎ）？」，要決定是否讓遊戲終了，選擇Ｙ時，會出現「眞的決定了嗎（Ｙ／Ｎ）？」。在這２種質問出現時，不管在任何一次質問中選擇Ｎ，那遊戲就會繼續進行，回到中斷前的畫面。

遊戲的重新開始

目錄畫面時選擇「儲存資料（セーブデータ）的檔案」。

那麼所保存的遊戲內容就會顯示出來。然後再從這裡選出想要玩的遊戲的儲存資料。

遊戲狀態的設定

在 MAIN 畫面按下開始鈕，就會顯示出遊戲狀態的設定目錄。這個目錄有以下６種指令。

【1.名稱（前）變更】

變更將軍的名稱。選出想要變更名稱的將軍，輸入新的名稱。



關於輸入方法，請參考文字的輸入(第 132 頁)。

【2. 等待(ウエイト)時間】

設定訊息的表示時間。數字愈大，訊息的表示時間就愈長。

【3. HEX】

設定是否要看艦隊的戰鬪和基地的戰鬪的HEX畫面。

【4. 戰鬪畫面】

決定是否要看戰鬪的動態畫面(アニメ)。

【5. 參加】

1 人遊戲時：他方軍隊由遊戲者擔任。

2 人遊戲時：現在擔任的軍隊改由電腦來擔任。

【6. 記錄】

要進行遊戲儲存的中斷和終了。詳細方法請看第135 頁。





何謂『提督的決斷』

此遊戲的簡介

『提督的決斷』是以太平洋戰爭爲題材的模擬戰爭遊戲。

參與遊戲者要擔任日軍的聯合艦隊司令官，或是聯軍的太平洋艦隊司令官，來統轄海軍。同時要親自率領第 1 艦隊，去占領敵軍基地或是擊破敵軍艦隊。遊戲內容從「日美交涉決裂」到「大和特攻」，總共有 9 個舞台劇本。每個舞台的勝利條件都不盡相同，但是，最終目的是要消滅所有敵軍的艦船或是占領除了內陸以外的45個基地。

艦隊司令官不只是指揮第一艦隊，還有要對其他艦隊發出指令，對於基地的補給指示，在母港和陸軍開會討論，以及訂定艦船建造的計畫…等等的各項任務。

如一心只想占領敵軍基地，遇到敵軍艦隊偷襲時，却使得我方基地一一地被攻占。因此，基地的防衛和國力的充實都是值得注意的。

『提督的決斷』的系統

『提督的決斷』的主角是艦船。『提督的決斷』中會出現實際存在的艦船，日美合計共有 270 艘。這些艦船的實際資料都忠實的一一呈現出來，每一艘艦船都有自己的特性。

把這些艦船加以組合，編制成艦隊。總共可以編制成第 1 ～第16艦隊。在遊戲開始時，就已有艦隊的編制，但是仍然可以依自己的喜好重新予以編制。

艦隊司令官會親自坐在第 1 艦隊，指揮艦隊，以及對第 2 艦隊以後的各艦隊發出指令，去攻擊敵軍基地或是敵軍艦隊。意思就是



說，遊戲者主要是操作第１艦隊，至於其他艦隊的出港、目標設定、海上行動的指令就委任電腦。遊戲進行的中心是母港。母港是有海軍司令部所在的基地，軍用物資以及兵器都集中在這裡，停泊母港中的艦隊以及我方各個基地都是由此處獲得補給的。還有，須要經常在母港中開會來決定作戰策略。另外，艦船的改修和建造也都是於母港中進行的。

舞台劇本與勝利條件

『提督的決斷』中有９個舞台劇本(シナリオ)，各自設定了不同的勝利條件。而舞台的勝利條件有複數以上時，只要能達成其中的一項就等於得到了勝利。

勝利條件在初期設定開始時，就會表示出來，也可以用指令資料中的勝利條件，在遊戲中來進行查證。

第一次玩『提督的決斷』的人，最好是從第１個舞台劇本開始。如此一來大致就能了解這個遊戲的架構。而從第２舞台劇本以後的各單元，都是以重現太平洋海戰史上有名戰爭的模擬戰爭遊戲。在各舞台中，除了在第２舞台中的聯軍以外，第１艦隊都已有了作戰海域，隨時可以進行戰爭。想要欣賞艦隊戰爭的人，可以從這些舞台來開始。

第１舞台　日美交涉決裂　昭和16(1941)年11月１日

兩軍相同：a. 除了內陸以外的45個基地全部占領時。
　　　　　b. 將敵軍艦船全部擊沈時。

第２舞台　珍珠港攻擊　昭和16(1941)年12月８日

日 本 軍：a. 擊沈２艘以上的正規航空母艦。
　　　　　b. 擊沈３艘以上的戰艦以及４艘以上的巡洋艦。
　　　　　c. 占領夏威夷(ハワイ)基地。



聯　　軍：a. 擊沈４艘以上的正規航空母艦。
　　　　　b. 擊沈３艘以上的戰艦以及４艘以上的巡洋艦。

第３舞台　珊瑚海海戰　昭和17(1942)年５月７日

兩軍共同：擊沈２艘以上的正規航空母艦。

第４舞台　中途島海戰　昭和17(1942)年６月５日

日　　軍：a. 擊沈２艘以上的正規航空母艦。
　　　　　b. 擊沈１艘以上的正規航空母艦以及３艘以上的戰艦。
　　　　　c. 占領中途島基地。

聯　　軍：a. 擊沈３艘以上的正規航空母艦。
　　　　　b. 擊沈１艘以上的正規航空母艦以及３艘以上的戰艦。
　　　　　c. 擊沈３艘以上的戰艦以及４艘以上的巡洋艦。

第５舞台　所羅門海戰　昭和17(1942)年８月８日

日　　軍：a. 擊沈３艘以上的正規航空母艦。
　　　　　b. 擊沈１艘以上的正規航空母艦以及６艘以上的巡洋艦。
　　　　　c. 占領瓜達卡那爾(ガダルカナル)基地。

聯　　軍：a. 擊沈３艘以上的正規航空母艦。
　　　　　b. 擊沈１艘以上的正規航空母艦或輕型航空母艦以及６艘以上的巡洋艦。

第６舞台　南太平洋海戰　昭和17(1942)年10月26日

日　　軍：a. 擊沈正規航空母艦２艘以上。
　　　　　b. 擊沈正規航空母艦１艘以上以及４艘以上的巡洋艦。
　　　　　c. 占領瓜達卡那爾(ガダルカナル)基地。

聯　　軍：a. 擊沈２艘以上的正規航空母艦。
　　　　　b. 擊沈１艘以上的正規航空母艦或輕型的航空母艦以及２艘以上的戰艦。

第７舞台　馬里亞納海上海戰　昭和19(1944)年６月19日



日　　軍：a. 擊沈合計６艘以上的正規航空母艦或輕型航空母艦。
　　　　　b. 擊沈３艘以上的戰艦以及６艘以上的巡洋艦。

聯　　軍：a. 擊沈合計６艘以上的正規航空母艦或輕型航空母艦。
　　　　　b. 擊沈３艘以上的戰艦以及６艘以上的巡洋艦。
　　　　　c. 占領塞班島(サイパン)、提南島(テニアン)以及關島(グアム)各個基地２處以上。

第８舞台　菲律賓海上海戰　昭和19(1944)年10月23日

日　　軍：擊沈合計８艘以上的正規航空母艦或輕型航空母艦。

聯　　軍：a. 擊沈合計４艘以上的正規航空母艦或輕型航空母艦。
　　　　　b. 擊沈５艘以上的戰艦以及８艘以上的巡洋艦。

第９舞台　大和特攻　昭和20(1945)年４月７日

日　　軍：a. 擊沈４艘以上的正規航空母艦。
　　　　　b. 擊沈６艘以上的戰艦。

聯　　軍：擊沈「大和」超大型戰艦。

敗北條件

除了第１舞台以外，就算已經達成勝利條件以後，仍可以繼續遊戲。而此時的勝利條件，和第１舞台相同。

下列任何情況發生，遊戲者失敗時，遊戲就算終了。

a. 第１艦隊全被消滅時。
b. 除了內陸的45個基地已全被占領，並且失去了母港基地時。
c. 遊戲者被解除司令官任務時。回到母港，視戰績如何，才能決定是否解除司令官任務。

至於，２人遊戲時，對方的勝利條件會加在自己的敗北條件上。





遊戲的玩法

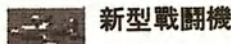
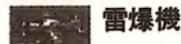
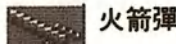
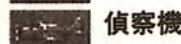
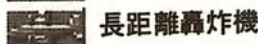
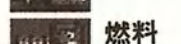
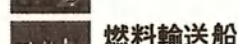
MAIN 畫面

遊戲開始時，會有以下的畫面顯示出來。



①指　令
②日期和天候
③艦隊資料和基地資料(靠港時)狀況說明、中地圖
④訊　息

畫面的下方會有圖框顯示出來。這些圖框各表示以下的資料。

 戰鬥機
 新型戰鬥機
 雷爆機
 火箭彈
 偵察機
 長距離轟炸機
 資材
 兵員
 燃料
 燃料輸送船
 兵員輸送船

大地圖畫面

等待輸入指令時，按Ａ鈕，MAIN 畫面會換成大地圖畫面。這個畫面只能表示資料，不能輸入指令。在這個畫面，按下方向鈕的←→，會出現兩軍的基地，按Ｂ鈕，就會顯示出艦隊周圍的中地圖。





①大地圖
②指　令

遊戲的進行

以第１舞台爲例，來解說『提督的決斷』這個遊戲的進行。

第１舞台是第１艦隊在母港的狀況下開始遊戲。遊戲者要和陸軍開會，來決定３處重點作戰目標基地。

在母港，對艦隊的燃料及登陸兵員進行補給，同時，要開會，討論使用預算來謀求國力增強以及技術能力加強的事項。並且要決定滲透入敵人基地的工作人員。

所有準備工作結束後，第１艦隊就可離開母港。須要幾天的時間，才能到達目標基地。在航行中，要查證我方基地及其他艦隊的索敵報告，並對基地發出補給指示，從工作人員取得敵人基地的情報，掌握整體的狀況，做適當的處置。

對敵軍基地的攻略，是此遊戲的高潮場面。可以使用空襲、艦隊砲擊、登陸作戰…等各式各樣的戰術來進行戰鬪，攻陷這個基地，使其成爲我方之基地。

另外，在作戰進行中，說不定敵軍艦隊也會出現。艦隊對艦隊的海上決戰，可說是本遊戲最值得看的場面。射程距離長的戰艦可進行強力的砲擊，巡洋艦及驅逐艦會設法接近敵艦，發射魚雷，擊沈敵軍艦隊。

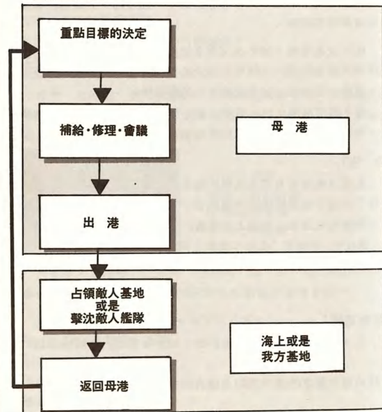
３處重點作戰目標達成後，艦隊就可返回母港。此時，會發表艦隊司令官的作戰成果，視其成績點數如何，國民的士氣會因此而



有所上下。如果連續失敗，成績點數過於低時，司令官的地位會被解除，遊戲也會就此結束。

從決定重點作戰目標到返回母港，遊戲等於進行了一個回合。所有目標都能達成時，就要再度召開作戰會議來設定新的目標。修理破損的艦船，補給完成後就要出港。這種方式要反覆進行，來推進基地的占領行動。

遊戲進行圖





在 MAIN 畫面上的展開

【發出指令的方法】

『提督的決斷』是以每４小時的間隔進行著。

第１艦隊在海上時，要按這個時間間隔，１天６次（０時、４時、８時、12時、16時、20時）來發出命令。靠港時，１天１次，在12時發出命令。這個發出指令的周期稱爲一輪回。

除了第１艦隊以外，對所靠港的各個基地，１天１次，可發出命令。而移動中的艦隊則不能發出命令。出港時，只能發出對敵軍基地攻擊等的指令。

艦隊在靠港時，如不選擇指令就按下Ｂ鈕時，所顯示的艦隊資料會換成基地的資料。雖然所顯示的資料改變了，仍然可以輸入指令。再按一次Ｂ鈕，就會回到原來的艦隊資料。

第１艦隊在海上時，按下Ｂ鈕，就會有以艦隊周邊的中地圖表示。再按一次Ｂ鈕，就會回到原來的畫面。

【報　告】

基地及艦隊會有各式各樣的報告，以電文形式傳來。這些報告包括了發現了敵軍艦隊的索敵報告，（叫出基地及艦隊時，這些基地及鑑隊的位置能在地圖上來查證），以及基地的「正受攻擊中」或是「進攻中」的報告（基地和基地之間的戰鬪報告）…等等。

【緊急連絡】

在 MAIN 畫面上的視窗會打開，母港會發出各種緊急連絡的訊息。

a. 基地居民要求改善待遇以及糧食的分配。



拒絕居民此項要求時，居民的友好度會降低，友好程度降低到某一程度時，居民會開始游擊活動。接受其要求時，雖然居民友好度會上昇，但是基地的兵力會減少。

b. 同盟國和中立國請求提供技術力及武器。

拒絕其請求時，友好度會降低；接受其請求時，其友好度會上昇。這種判斷，當第１艦隊在母港時，可以由擔任艦隊司令官的遊戲者來執行，但是第１艦隊出港時，就由政府代其回答。

c. 日本向美宣戰佈告的歷史事件。

d. 各國新兵器的開發報告。

e. 有關敵我兩方的工作人員的行動報告。

HEX 畫面

當第１艦隊進入戰爭狀態時，在母港進行戰爭時，其他艦隊和艦隊戰爭時，基地航空隊和艦隊發生戰爭時，基地航空隊之間的戰爭進行時，會從 MAIN 畫面轉換成 HEX 畫面。



①HEX 地圖
②剩下的回合數
③部隊的名稱
④指令一覽表

天氣會左右砲擊的命中率（依照晴、陰、雨、霧的順序，命中率會依序降低）。還有，下雨時容易引起艦船的碰撞事故。

在 HEX 畫面所看到的戰爭有下列５種。

a. 第１艦隊進行的所有戰鬪。

b. 在母港發生的戰鬪。

c. 艦隊和艦隊之間的戰鬪。

d. 基地航空隊和艦隊的戰鬪。



e. 艦隊靠港時所發生的基地航空隊和基地航空隊的戰鬪。

只是，c～e 的戰鬪HEX 畫面要有「要看 HEX 的表示」這種設定時，才能看到。

HEX 戰的概要

HEX 戰就是相互攻擊的部隊輪番攻擊，以來進行戰鬪。

攻擊，是從發動戰爭的這側開始，每方各先以 1 個部隊來進行攻擊，當各部隊都輪流完後，就稱爲一個回合。最多12回合。在海上戰爭時，最多只有８回合。

攻擊戰術

進行攻擊行動時，有空擊、砲擊以及登陸(上陸) 3 種戰術可供使用。

【空　擊】

讓航空母艦的艦載機起飛，朝敵軍的艦隊和基地進行攻擊。夜間空擊是無法進行的。進行空擊的回合數會因艦隊到基地的距離而有所差異；距離愈遠，回合數就愈少。

【砲　擊】

以艦隊來進行對敵軍艦隊和基地的攻擊。如果在攻擊前，先讓直掩戰鬪機起飛，那麼戰鬪機也可以參與攻擊行動。

【登　陸】

一面進行砲擊，一面讓士兵登陸到敵軍基地。可以登陸的，就是那些在設定指令時所指定搭乘於艦船上的部隊。登陸士兵占領基地後，就成爲該基地所屬的兵員。對於登陸的部隊，在這次戰爭中的開頭，可以對其發出指令，而在以後的戰爭中，就不能發出指令，他們接下就採取獨自的行動。



兵員登陸時，在 MAIN 畫面上用命令指令：基地(158頁)，可以看見登陸基地的兵力。

基地的占領條件

基地的占領條件就是「基地燃料在０的狀態，或是基地兵員和基地耐久度在０的狀態，一旦登陸部隊進入一個市鎮或鄉村時。」

基地燃料就是指燃料槽；基地耐久度是指市鎮、鄉村、港灣建設及工廠，當這些地方被攻擊時，基地耐久度就會降低。

但是，就算在一次的戰鬪中能達成上述的占領條件，有時基地也會無法攻陷。如果基地在一次的戰爭中沒有發動所有兵力，或是還有保留的耐久度及基地物資時，那麼這些每天會繼續上升，如想攻陷，戰爭必須反覆進行多次。敵軍基地已攻陷後，屬於此基地的航空機數和敵兵數會變成０，而剩餘的燃料、物資和輸送船就成了戰利品。

夜間戰爭

進行夜間戰時，除了我方兵力所隣接的 HEX 以外，其他的暗處則看不見。１次只能移動１ HEX，而砲擊的射程也只限在隣接的HEX。但是，如果軍方能成功地開發出電波照備儀，裝備在艦船上，或是擁有武裝度５以上的砲台，就能進行和白天同樣射程距離的砲擊。

！注意

a. 無論使用那種攻擊方法，如果已沒有攻擊對象，雖然還有剩餘的回合，仍算戰爭終了。但是，如果登陸敵軍基地的部隊仍然存在時，就算所有回合都結束了，戰爭還會繼續進行。

b. 航空隊以及潛水艇還處在戰爭中的敵軍艦隊和基地的HEX 中時，一定要把敵方部隊全部消滅時，才能離開戰場。



地形解説

【HEX 表示】


海


平地


森林


樹林


河川及淺灘


溼地


市鎮


鄉村


港灣設施


工廠


燃料槽ク


飛機場

海：『提督的決斷』的HEX戰的舞台。艦船只能在前述的HEX內移動。

陸上的地形：陸地上有平地、森林、樹林、河川、淺灘和溼地。兵員在自己所在的地形，對於敵軍攻擊的防禦度也會有所不同。

市鎮、鄉村：擁有基地耐久度的數值。當市鎮和鄉村受到攻擊時，基地全體的耐久度會降低。在本土基地的這些HEX受到攻擊時，國民的士氣會降低。

港灣設施、工廠：和市鎮、鄉村一樣，也有基地耐久度。每次遇到攻擊時，耐久度會降低。又，在本土基地上的這些HEX受到攻擊時，國家的工業力會降低。

燃料槽：是貯藏基地燃料的油槽。燃料槽受到攻擊時，基地燃料會減少。

飛機場：有基地航空隊在此待命。此處被攻擊時，航空機會被破壞。



【防禦度】

大　森林

↑　樹林、港灣設施

　　市鎮、鄉村、工廠

　　平地、溼地、飛機場

↓　河川、淺灘

小　燃料槽

攻擊部隊的解説

攻擊部隊是指艦船、航空機、兵員，再加上基地的砲台和機雷(水雷)，以及和艦隊一起行動的輸送船。

紅色的代表日軍，藍色的代表聯軍。

【艦　船】

艦船包括了正規航空母艦、輕型航空母艦、超大型戰艦、戰艦、巡洋艦、驅逐艦和潛水艇７種。如果技術力上升而能建造新型艦船時，就能建造出新型的航空母艦、戰艦、巡洋艦、驅逐艦以及潛水艇。


正規航空母艦


輕型航空母艦


超大型戰艦


戰艦


巡洋艦


驅逐艦


潛水艇

正規航空母艦和輕型航空母艦：可搭載很多的戰鬪機和雷爆機，以每艘航空母艦為１編隊，進行對敵方的空擊。而艦船本身的攻擊力和防禦力很弱，很容易成為攻擊的目標，這點要多加注意。攻擊手段只有砲擊而已，如經改造後，可以改載火箭彈(ロケット弾)



來代替雷爆機。

弩級戰艦和戰艦：攻擊力和防禦力都很出色，是海戰的主角。砲擊的射程距離很長，又很有威力。但因爲是屬於重量級的，所以速度慢、消耗燃料多。攻擊手段只有砲擊而已，所以不能攻擊潛艇。改造之後，能夠搭載火箭彈。

巡洋艦和驅逐艦：雖然其攻擊力和防禦力比不上戰艦，但是在攻擊行動中是不可少的，也能攻擊潛艇。在接近戰中，魚雷攻擊是很有威力的。改造後的巡洋艦能搭載火箭彈。在戰爭中，大部分的驅逐艦一次可以移動２個 HEX。

潛水艇：因爲在海中，所以通常不會出現在畫面上。只有在被擊納發現時，配屬於第１艦隊時，或是HEX戰中要發出指令時，潛水艇才會出現在畫面上。攻擊手段只有魚雷而已。也可以攻擊其他潛水艇。無法攻擊基地和航空機，但是可以潛入艦船的正下方來進行攻擊。

【航空機】

進行戰鬥的航空機有戰鬥機和雷爆機２種，如果航空機技術力上升時，就可以開發出新型戰鬥機和長距離爆擊(轟炸)機。配屬於艦隊的航空機，根據每艘搭載的航空母艦來編成航空隊。

如果基地航空隊委任電腦來進行戰鬥時，遇到燃料用完以及子彈用完的情形，即使這個回合的攻擊行動尚未結束，仍然可以離開戰場。

還有，航空機無法進行夜間出擊。


戰鬥機


長距離爆擊機


雷爆機


新型戰鬥機


戰鬥機＋雷爆機



戰鬥機：可以做爲直掩機，以護衛艦隊、支援雷爆機、攻擊敵軍航空隊爲主要任務。攻擊手段只有砲擊(機槍掃射)而已。但是對於航空機、基地設施和兵員的攻擊是很有效的。攻擊艦船時，可以讓這艘艦船的對空砲擊力降低。

雷爆機：攻擊手段有炸彈和魚雷，在準備空擊前要選擇使用何種攻擊手段。炸彈對於攻擊基地很有效。魚雷只能攻擊艦船。

艦船所搭載的雷爆機，遇空擊行動時，就要出擊。

戰鬥機＋雷爆機：１艘航空母艦如搭載戰鬥機和雷爆機兩種時，就會顯示如此的圖框畫。如果想讓這航空隊進行直接掩護時，就讓戰鬥機起飛離開艦船就可以。

長距離爆擊機：配備在基地時，可以單獨對遠方的基地進行轟炸。因爲飛行高度高，所以通常無法對戰鬥機和雷爆機進行攻擊。艦船也無法搭載。

新型戰鬥機：是指噴射戰鬥機，因爲具備了普通戰鬥機的１倍以上的性能。能攻擊長距離爆擊機。如想搭載於航空母艦上的話，必得先改造航空母艦。

【基地兵器】

砲台：砲台武裝度的合計，就是此基地的武裝度。武裝度10的基地有１台砲台，而武裝度30的基地則有３台砲台。

砲台在每次戰爭進行時，會出現在不同的地方。如果軍方能開發出電波照準儀，即使砲台的武裝度只有５以上時，那麼砲台無論在夜晚或白天都能以相同距離的射程來進行攻擊。

機雷：MAIN 畫面時，機雷(水雷)已經事先設置在基地上。當敵艦進入機雷的HEX時，會以二分之一的準確率來爆炸，對敵軍造成傷害。


砲台


機雷



兵員：艦隊的登陸部隊或是基地的防衛隊是以１大隊(營)爲單位來表示出來。雖然其攻擊力最弱，可是不容易被艦船的砲擊所命中。


日本軍


聯軍

輸送船：如果艦隊有輸送船隨行時，在海上戰鬪時，那麼兵員輸送船和燃料輸送船亦都會出現，在基地戰鬪時，只有兵員輸送船會出現。因爲輸送船本身沒有攻擊力，如被敵彈命中，一定會沈没。


燃料輸送船


兵員輸送船

攻擊手段

攻擊手段有以下５種。

但是，艦船的攻擊手段是以砲擊爲基本。一旦，如想要變更攻擊手段，於決定攻擊位置時，可以按下Ａ鈕，來選擇攻擊手段。

【砲　擊】

a. 艦船砲擊：利用艦船的大砲來進行砲擊。是最一般性的攻擊手段，攻擊對象是艦船和基地設施。
命中率會受到艦船訓練度、艦隊士氣和天候所左右。威力則視對艦砲擊及對空砲擊的數值而定。

b. 航空機砲擊：用戰鬪機的機槍來進行砲擊。對於航空機和兵員特別有效。至於雷爆機、也可對航空機和兵員進行砲擊。
命中率會受到航空訓練度、艦隊士氣和天候的影響。威力則受飛機數量的影響。

【魚　雷】

能裝備在巡洋艦、驅逐艦和潛水艇上。也可以搭載在雷爆機上。
雖然對於艦船是最有效的攻擊手段，但是射程距離很短，如不



是在隣接的HEX，就無法使用此種攻擊手段。如果光是憑潛水艇，也可以利用魚雷來攻擊敵軍的潛水艇。

【爆　雷】

只有對巡洋艦和驅逐艦才能使用此種攻擊手段來進行攻擊。也可以把爆彈放入海中，來攻擊潛艇。潛水艇有時會潛入艦船的下方，所以，爆雷除了用在隣接的HEX以外，也可以投擲在艦船的正下方。

【爆(炸)彈】

搭載於雷爆機上。對於基地設施的攻擊行動是極有效的。

【火箭彈(ロケット弾)】

只要技術力上升，就能開發出來，可以在自己國家生產。是進行對基地設施(市鎮、鄉村、港灣設施、工廠、燃料槽和飛機場)攻擊時的專用武器。裝備在艦船上時，不必進行HEX戰，也能從海上進行對基地的攻擊。而在HEX畫面上的戰爭，能有非常長的射程距離。如想要把火箭彈搭載在艦船上，就得先要改造艦船。





停泊港指令解説

艦隊停泊時，能實行的指令。

停泊中，一天一回合，12小時會輪一次。

港灣

【補給】　補給艦隊的燃料、兵員、航空機。

從停泊中的艦隊一覧表來選擇要補給的艦隊。首先是艦船對於航空機、兵員的補給，其次是對於兵員輸送船中兵員的補給。最後，用百分比來指定艦隊燃料的補給率。至於基地或是母港的燃料儲蓄量，有時無法達到100％的補給。

至補給完爲止，須要某些程度的天數，要看補給的內容和補給率。

在母港時，可以從軍所保有的燃料、航空機、兵員得到供給。除了母港以外，也可以從基地得到燃料、兵員的補給。而從基地而來的航空機，則無法以艦船來進行補給。

【休假】　讓疲勞的艦隊水手們休假。期間約3～20天，期間愈長，疲勞能得到愈大的回復。在休假中，就無法進行補給、修理等有關的艦隊指令。一旦罹患傳染病的艦隊向基地停泊以後，便要立刻實行。

【出港】　要讓艦隊出港。

第1艦隊：第1艦隊出港時，就會有海上指令來替換，每隔4個小時，會出現一次輪回。

其他的艦隊：第2～16艦隊，出港時會有以下4種任務的指定。以後等到停泊在其他基地時，指令會無法輸入。而這個任務，可以用命令指令呼出艦隊（P.157）艦隊才能因此變更。

1 敵基地攻擊

2 敵艦隊攻擊



3 情報收集

4 寄港（停泊港）

【非常召集】　召回休假中的水手們。實行非常召集時，水手的疲勞度會比休假前更高。

【敷設機雷】　在基地沿岸的海上設置機雷（水雷），防止敵人進攻。每一次指令能敷設1枚，1個基地最多設置3枚。敷設時，1個機雷會消耗基地資材2。

如果敷設機雷的ＨＥＸ內有敵人艦船進入時，會以2分之1的準確率爆炸，讓敵艦受損。

【撤去機雷】　將設置的機雷給撤除。只是，一次只能取消1個。

【機雷位置】　要查證機雷的敷設位置。改變成爲基地的ＨＥＸ畫面，就能把機雷的位置表示出來。

利用方向鈕，來將表示左右移動，並用B鈕終了。這個指令不會被納入每一次輪回的次數內。

待機

什麼事也不做，就是待命，等輪回通過。或是讓其他的艦隊解除待機。有下面5種方式。

【1日】　只讓1個輪回通過。

【補給終了】　補給中，待機直到補給終了爲止。

【修理終了】　緊急修理中，讓待命至修理終了。

【指定日數】　在任意的日數（1～30日）之間待命。

【待機解除】　呼出艦隊待機的基地，來解除待命。

工廠

【緊急修理】　屬於艦隊的艦船，特別是破損嚴重的地方，要在短期內修好。

緊急（應急）修理會消耗基地資材（在母港則是軍隊所儲存的資材）。消費量是1個項目爲7。



從艦船一覧表選擇要修理的艦船，並指定要修理的項目。修理項目，每 1 艦船是對艦、對空、裝甲、速度當中的任 1 種。修理之後，此項目數值會增加 5 。

到修理終了爲止，須要某些程度的天數。

並非所有的基地都可以修理。至於可以修理的基地，可以從命令指令基地中確認。

【完全修理】 (只有母港而已)　能把艦船完全修理好。又能把電波探信器(雷達)，電波照準器裝備在艦船上。至於沒有破損的艦船，也能讓性能提高到技術力的上限。修理項目是，對艦、對空、裝甲、速度、搭載機數中，一次完成所有的修理項目。

完全修理會消費軍隊所儲存的資材。把所須修理的項目數值提高，就會消費 1 。

修理期間約須某些程度的月數。至於欲復歸戰列，則要等修理完後的下個月初。修理中的艦船用資材指令：修理中艦船(P.160)來確認。

屬於艦隊的艦船則無法完全修理。所以，可以用艦隊編成中的除艦來處理，讓艦隊分離後，再實行。

【修改艦船】 (只有母港)　把艦船修改爲另外的艦種，並把修改後的艦船選擇出來。能修改的，是不屬於任何艦隊的艦船，有以下幾種艦種。

正規航空母艦→戰艦

輕航空母艦→巡洋艦

弩級戰艦→正規航空母艦

戰艦→正規航空母艦

巡洋艦→輕航空母艦

修改期間是 3 ～12個月，以 1 個月爲單位來指定。

修改艦船要消耗資材、燃料、工業。建造期間愈短，工業力會消耗愈多。



【艦船建造】 (只有母港)　建造新的艦船。

建造是爲了要補足減少的艦船數量，新造的艦船則使用沈沒的艦船名稱，或是遊戲者所選擇的艦船名稱。如果沒有沈沒的艦船，就無法進行建造，而要選擇修改後的艦型。

新建造的艦船性能，會由技術力來決定。當技術力提高到某些程度時，就能建造新型艦船，而要選擇新型艦種項目時，新艦型會被追加進去。

建造期間是 6 ～24個月，以 1 個月爲單位來指定。艦船建造要消耗資材、燃料、工業力。建造期間愈短，工業力會消耗愈多。

【新機型】 (只有母港)　這種指令只有在開發新型戰鬪機以後，才能使用。要先把航空母艦改造爲能搭載新型的戰鬪機。

改造搭載數 1 要消耗資材 1 。

改造期間是以 1 個月爲單位，所搭載的新型戰鬪機的架數會因國家工業力的不同，而期間有差異。

【火箭彈ロケット彈】 (只有母港)　這個指令是要等火箭彈開發以後才能使用。要把航空母艦、戰艦、巡洋艦、新型潛水艦改造爲能搭載的火箭彈。改造搭載數 1 會消耗資材 1 。改造期間是以 1 個月爲單位，搭載火箭彈的數量，會因國家的工業力而有所不同。

命令

【艦隊】　要了解艦隊的狀況，查證索敵情報，以及命令的變更等，有以下 5 種。這個指令在每一個回合，可以實行多次。

位置：可以查明於大地圖上艦隊的位置。

索敵：各艦隊所發現的敵人艦隊之情報的表示。

第 2 ～16艦隊的記錄，會被記錄在第 1 艦隊，以後則可以統一在第 1 艦隊看見。

索敵則使用以下的副指令。



【地圖】　在大地圖上會有位置的表示。

【確認】　會用紅色表示強調出想表示的索敵記錄之編號。呈現出水藍色的，則地圖上的編號就不表示，或是恢復到白色。

【記號マーク】　把索敵情報用記號(マーク)來保存下來。

艦船：會表示出所編成艦隊的艦船一覧表和艦船資料。也可以看到艦船的外觀船形。

輸送：會表示出和艦隊同行的輸送船。

任務：除了對於第1艦隊以外的艦隊所發出的指令外，能在海洋上予以變更。從以下4種來指定，並決定目的地。

1 敵基地攻擊

2 敵艦隊攻擊

3 情報收集

4 寄港(停泊)

3、4的指令發出時，就算遭遇到敵人艦隊，我方也不會主動攻擊。

【基地】　呼出我方的基地，來了解狀況，查證索敵記錄，並可以作補給指示。這種指令，除了補給指示以外，每一回合都能實行多次。

位置：用基地的大地圖來表示其位置。

索敵：可以從地圖上再確認各基地的索敵報告。

看了基地的索敵記錄之後，此記錄就會被收錄在第1艦隊的記錄，往後可以在第1艦隊統一看見。

有和艦隊的索敵相同的副指令。

補給：對基地作燃料、資材、航空機、兵員的補給。發出補給指示，會立刻實行。下次的補給就要看離母港的距離有多遠，數天後，才能得到補給。

1次的最大補給量，如燃料、資材、火箭彈，須看這個基地配屬的燃料輸送船的數量，及兵員輸送船的數量，來決定。航空機是



此軍所擁有的最大數量。

航空機、兵員的補給，如果周圍有敵人基地時，在輸送中會變成行蹤不明的情況。

【艦隊編成】　選擇出構成艦隊的艦船和輸送船，指定旗艦和任命司令官。

停泊中艦隊：從停泊在此的基地的艦隊中，改變編制。有以下5種副指令。至於新規、除艦、輸送，只能在母港進行。

【合流】 可把2個艦隊合流編成。

【分離】 把艦隊分成2個，編成新的艦隊。

【新規】 用未編成的艦隊，來編成新艦隊。

【除艦】 把艦船從艦隊除去，使之成爲未編成。

【輸送】 艦隊輸送船的增減。

海上艦隊：重新編制在海洋上的艦隊。

由第1艦隊發出指令，在海洋上某1個地點進行編制。至於在不同地點的艦隊就無法進行編成。編成終了後，除了第1艦隊以外，要重新給予指令。

【艦隊處分】　如果有破損嚴重，無法隨行於艦隊的艦船(速度如變成0時)，就可由我方來將其沈沒。

情報

【無線封止、解除】　停止一切艦隊與基地間的聯絡，這是爲了防止被敵人發現的方法。

做了無線封止後，所有索敵等報告就無法進來，又除了和第1艦隊停靠於同一基地之外，那麼，除了第1艦隊所靠港的基地以外，都無法進行一切的聯絡。另外，無線封止中，如果第1艦隊受到敵方攻擊時，戰鬪就會自動進行，指令也無法輸入。無線封止解除以後，就會恢復到原來的狀態。

【敵作戰】　找出敵人重點作戰目標的情報，就能顯示出敵人艦隊所可能出沒的基地。只要情報收集能力高，自然得到報告的比例也高。



【工作員】　是指在指令會議(P.162)的工作人員。呼叫出潛伏在敵人基地的工作人員，藉以調查敵人基地的狀況，並進行破壞工作。工作對象有以下4種：

機體：對敵人基地的飛機和機場進行破壞。

砲臺：破壞砲臺，降低基地的武裝度。

燃料：把燃料放火燒掉。

住民：唆使居民，降低對基地的友好度。但只能是對有居民的基地才能實行。如果針對敵方本土施行，就能降低敵國的國民士氣。這時，也許會導致敵方同盟國對敵國的友好度降低。對日本、美國以外的國家之基地進行時，和有主權國家的友好度會降低。

【戰果】　顯示出彼此軍隊所沈沒的艦船和現存的艦船。會表示出從第1艦隊從母港開航，到下一次回港之間的戰果。每次回到母港時，沈沒艦船的顯示會回歸到0。

【報告義務】　要選擇讓那一艦隊作潛水艦發現的報告。

【艦隊表示】　在大地圖上選擇要表示出的那一艦隊。艦隊會在大地圖上以紅色表示出來。

資料

在這裏可表示出以下7種類的資料。而任何一種都不算入回合次數內，仍可繼續輸入其他的指令。

【國力】　表示國力的資料。

【人材】　軍官資料的一覧表。

【他國】　除了日本、聯軍以外的登場國家的資料表示。

【艦船】

修理中艦船：表示在母港完全修理的艦隻。修理中艦船的艦名、圖表、修理完成的期間均會表示出來。

建造中艦船：表示在母港建造、修改或是改造中的艦船。

【基地】　表示兩軍基地資料的一覧表。所屬的那一欄如用太陽旗



表示的基地是日本軍、用星條旗表示的基地是聯軍。基地一經選擇，所在大地圖上的位置就會顯示出來，並出現「用中地圖來確認位置嗎？」訊息。這時如選擇Y (Yes)　，表示用中地圖來作爲基地周邊。選擇N (No) 則回到基地一覧表。

【作戰目標】　表示和陸軍會議決定作戰目標的基地名和指令。佔領攻擊目標時，指令就從「攻擊」改爲「防衛」。防衛目標被敵人佔領時，則變成「攻擊」指令。

【勝利條件】　表示該舞臺的勝利條件。

會議　(只有第1艦隊在母港靠港時)

開會議，以得到陸軍的同意，來決定種種政策。

軍官出席會議。有時會被陸軍反對，或基地政策會受到居民的拒絕。

在會議上決定的政策有以下7種。

【目標決定】　變更軍的重點作戰目標基地。和舞臺1遊戲開始時所做的會議內容相同。

首先須決定海軍(遊戲者)的提案目標。如果海軍戰況不佳時，陸軍便會做出另外的提案，此時陸軍的提案就必須不得不接受。因爲陸軍的提案有了敵人艦隊目標，也就是自軍基地有著防衛意識。

【外交政策】　把交涉團送往同盟國或中立國。要等到有交涉結果出現需花好幾天的時間。

技術提供的要求：對擁有比本國優異技術力的同盟國要求技術力的提供。

該項要求成功的話，本國的該項技術力便會增加。

武器提供的要求：向同盟國要求武器的提供。

如果成功的話，會從對方國分配到武器。至於分配到何種武器是不能選擇的。

同盟：和中立國結同盟。成功的話，本國的情報收集力會上升



。但若是友好度低時就會失敗。

若能和太平洋戰爭有關的國家結同盟，這將會能有利的展開。

外交團招待：邀請同盟國、中立國的交涉團，讓他們提出提供技術、武器的要求，藉此來提高彼此的友好度。如交涉成功，對方國便會要求提供技術或武器，當然本國即會被他國承認。但友好度低時，有時對方國會不接受邀請。

【基地政策】　命令本土以外的基地居民，要求物資的提供或是採取懷柔政策。艦隊靠港時居民便較容易適應其政策。

如果採取使役居民的政策，則基地居民的友好度會降低。相反地，如果作糧食分配或待遇的改善，友好度就會上升。

兵員提供要求：從居民徵兵來作爲基地兵員。

被提供的兵員數是根據基地的人口而不同。

燃料提供要求：讓居民提供燃料。

資材提供要求：讓居民提供資材。

食糧分配：分配糧食給居民。這時會消費基地的燃料。

待遇改善：改善居民的待遇。基地的耐久度、武裝度均會降低。

【技術開發】　要有預算來提高國家的技術力。

關於各項技術的內容，請參照資料解說的國力一項。

【兵器生產】　花預算來生產武器、輸送船。

預算 1 能生產武器 1 。而新型戰鬪機、長距離轟炸機、火箭彈，在技術力未達到一定程度時，可是無法生產。

【國內政策】　決定以下 2 種的國內政策。

產業育成：花預算來提高國家的工業力。預算 1 工業力也會上升 1 。

宣傳活動：花預算來做軍部宣傳，以提高國民士氣。

國民士氣一提高，月初被編列的兵員的部隊數和預算均會增加。

【工作員】　把工作員送進敵人基地，去收集該基地的情報。也可用情報指令的工作員（請參照160頁），讓他們去做破壞工作等。



軍政　（母港、本土、沒有居民的靠港地除外）

和靠港指令會議的基地相同。

命令本土以外基地的居民，要求物資提供或採取懷柔政策來提高居民的基地友好度。

在沒有居民的基地或本土的基地，不能推行軍政。本土的基地兩國加起來有以下 8 處。

日本：呉（クレ）、東京（トウキョウ）、佐世保（サセボ）、那霸（ナハ）、橫須賀（ヨコスカ）

聯軍：夏威夷（ハワイ）、洛杉磯（ロサンゼルス）、舊金山（サンフランシスコ）





海上指令解説

第１艦隊出港時所能夠實行的指令。１天有６回合（每隔４小時１次）。

作戰

【移動】　讓艦隊移動到目標位置。

停船中的場合：首先指定艦隊速度。速度愈快，燃料的消費度愈顯著。其次要在中地圖內指定前往的目標位置。

到目標位置的路線只能直進，途中有陸地時便無法移動。

移動中：最初會顯示「要停船嗎？（Ｙ／Ｎ）」訊息。選擇Ｙ時，會註銷前次移動的指令而在該位置停船。停船後則能再次實行別的指令。選擇Ｎ時便會再有「要重新變更路線嗎？（Ｙ／Ｎ）」出現。在這裡選Ｙ時，那麼移動方向或速度、目標位置均可再重新指定；而選Ｎ，則移動命令就會被取消。

當移動中實行攻擊或遭遇到敵人襲擊，在戰鬪後則是會成爲停船狀態。

【空擊】　讓在航空母艦上的戰鬪機、雷爆機起飛，只有航空隊才能發動攻擊。另外空擊是需要準備時間的。

艦船的雷爆機可選擇是要裝備炸彈（爆彈）或魚雷。以炸彈用在對基地攻擊，而魚雷用在艦船攻擊的方式來裝備。準備好後就要指定攻擊目標的位置。

準備時間會和出發的機數成正比，如再裝備魚雷則時間會更久。另外，也會受到航空練度、艦船練度或艦隊士氣、疲勞度所影響。於準備時間時就成爲待機中。在此期間內，如被發動戰鬪則無法實行攻擊。而艦隊的移動在準備的這段期間可是仍在航行的。

空擊不能在夜間實行。



【砲擊】　即利用艦隊來攻擊。在中地圖刻度約一刻度的範圍以內，都可以進行攻擊。

砲擊不需要準備期間，因而隨時都可以實行。

直掩（哨戒指令的直掩機）亦在進行時，那麼其戰鬪機亦可以參與攻擊的行列。

【上陸】　即是砲擊進行的同時，讓士兵登陸敵人基地。距離艦隊位置約中地圖刻度二分之一以內的基地，都可以予以登陸。

在一開始的艦船一覽表上，就會顯示出所要選擇士兵登陸的艦船指令，因此必須先選擇艦船，而沒有被選上的艦船，即使載有士兵亦無法登陸。在登陸之前必須有所準備，而在此預備期中，就成爲待命狀態中。預備期長短端看士兵上陸人數多少，此外，也會受到艦船練度、艦隊士氣、疲勞度等的影響。

【火箭彈】　即在海上朝敵人基地發射火箭彈（ロケット）。範圍在距離艦隊六刻度以內。

有時，命中率也會受到艦船練度的影響。

待機

如有指令輸入，即會顯示出到達目標位置所須要的時間。長時間處於待命狀態，也可以使疲勞度降低。

【４小時待機】　即表示通過一輪回。

【到達目的地前的待機】　即要到達目的地所花費的時間，將指令予以輸入後即可。

【到明早時的待機】　即到第二天上午八點那一輪回時的待命。

【基地待機解除】　若基地尚有待命中的艦隊，則必須呼叫基地以解除待命狀態。

哨戒

【索敵機】　索敵機的功用在使偵察機起飛巡邏四周，以便偵察週



圍有無敵機入侵。艦船可以利用畫面所表示的九個方向來指定偵察機飛行的方向，而每一個編號都是和中地圖的網目相互對應著。若在可搭載偵察機的艦船上，沒有索敵機的存在，就無法參加索敵的行列。

索敵能力端看航空隊練度及情報收集的情況如何。若在天氣惡劣的夜晚或敵人無線電封鎖之時，那麼發現的機率較低。

【直掩機】　直掩機的功用在防範敵人侵襲，使戰鬥機起飛以保衛艦隊。直掩飛行只有在白天才能進行，到了夜晚，直掩機就必須回到自己的艦上。而想要使其白天著艦時，只要再選直掩，那麼艦船的反轉表示會再度恢復還原。

【索敵記錄】　索敵記錄的功用在將所發現的敵艦隊情報表示出來。

而在資料一覽表中，會將所發現的情報全面顯示出來，因此遊戲者必須在地圖上所顯示的資料中予以挑選。資料在中地圖所表示的畫面以及靠港指令，和命令艦隊索敵相同，可以使用副指令(157頁)。

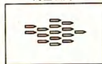
命令、情報、資料

以上的指令，和靠港時的內容、操作都是相同的。

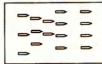
其他

【隊形】　隊形的功用在決定艦隊在航行中各艦船的配備位置，配置情況有以下四種類形。在ＨＥＸ戰一開始時，艦船會組成此種隊形。但是，一旦又再進入戰鬥狀態，那麼先前的隊形便會自動瓦解。另外此指令施行後，艦隊會呈現停船狀態。

對空戰用

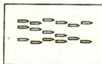


追擊戰用

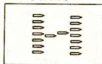




砲擊戰用



水雷戰用



【訓練】　訓練的功用在把艦船、航空機(艦隊、航空隊)的乘員訓練度予以提升，使戰鬥時的命中率能上揚。訓練須花費二天的時間，在這時期，艦隊會進入停船狀態。然而訓練不但會消耗燃料，也會增加乘員的疲勞度。因此若所剩的燃料過少或乘員的疲勞度過高，訓練就無法繼續進行。

【特別食】　特別食是對乘員分配糧食，並舉辦宴會以慰勞乘員。如此，則艦隊士氣會提昇，疲勞度亦會降低。

特別食，可在基地補給最多可囤積至十天份的數量。

此外，艦隊在舉辦宴會時，其艦隊在這一天會呈現待機狀態。

【寄港】　寄港是要讓艦隊停靠在此附近的我方基地。

當第一艦隊向母港靠港時，戰績會被加以判定，而前一次的戰果亦將重新歸零。





戰鬪指令的解説

在ＨＥＸ戰，遊戲者所直接操作的只有第１艦隊。但是當靠港中受敵襲時，或是無線電封鎖中受到敵襲時，就連第１艦隊也不能輸入指令。

其他艦隊的戰爭雖然可以從ＨＥＸ畫面上看到，但是無法由遊戲者直接操作。

移動

移動，以便繼續進行攻擊。艦船能移動的ＨＥＸ數通常只有１ＨＥＸ。但是，視艦船的最高速度而有所不同。驅逐艦的最高速度在30海里以上，其他艦船的最高速度如果在36海里以上，可以移動２ＨＥＸ的艦船也只能移動１ＨＥＸ。

輸送船因無攻擊能力，所以只能移動。

開始時，可以移動的ＨＥＸ會表示出來，用方向鈕來決定移動的方向。接著，攻擊範圍會顯示出來，就可設定攻擊目標。此時，可以變更攻擊手段。

艦船的攻擊手段通常是以砲擊來進行。但是如果巡洋艦和驅逐艦的攻擊手段要以魚雷和爆雷爲主時，就按下Ａ鈕，可以選擇攻擊手段，按Ｂ鈕，中止攻擊以變更攻擊手段，攻擊就會中止，等變更攻擊手段後，攻擊範圍會再次顯示出來，就可使用魚雷和爆雷來進行攻擊。爆雷攻擊，是連在正下面的ＨＥＸ也能攻擊。

攻擊

不移動而進行攻擊。和移動後的攻擊是相同的。

報告

艦船和航空機的性能以及水手們的狀況的表示。不包括在輪回



數內。艦船和輸送船能否登陸也會有所表示。雷爆機的表示只是表示出剩餘的彈藥數。

上陸（登陸）

讓搭乘艦船的兵員登陸。

只有艦船和陸地有所接觸時，才可以進行。能登陸的ＨＥＸ會表示出來，可以利用同移動和攻擊的要領來指定ＨＥＸ。至於兵員的登陸，要搭乘有接受到準備登陸的作戰指令的艦船的兵員才能進行登陸行動。艦船是否可以登陸要看報告來查證。

消火（滅火）

對於因受到敵軍攻擊而發生火災的艦船進行滅火。

發生火災的艦船，如不立即滅火，每隔１回合，裝甲即會降低１。如果已在燃燒中，而另一處地方又有火災發生時，裝甲的降低會更多。至於火被熄滅的機率則視艦船的訓練度而定。

撤退

讓已登陸的兵員返回艦船。

只有當艦船和兵員位於隣接的ＨＥＸ時，才能進行撤退。要指定撤退兵員所在的ＨＥＸ。至於每艘艦船可以收容的兵員數都不同。

音探

用音波探信儀來搜索潛水艇的位置。除了輸送船以外的艦船都可裝備音探。

發現敵軍潛艇的機率要視電氣技術力而定。成功發現時，潛艇的圖樣會在ＨＥＸ上表示出來。

脱離



讓艦船從戰場上脫離。脫離的艦船會跑到ＨＥＸ畫面外，如此便無法參與戰爭。當ＨＥＸ戰結束時，就會和艦隊結合在一起。

只有和畫面外圍連接的艦船才有可能脫離。

有敵軍的航空機和潛水艇參加ＨＥＸ戰時，必須將其全部消滅，才能脫離戰場。

因受損而速度變得緩慢的艦船，無法脫離戰場。和速度很快的敵軍艦船隣接的艦船，也無法脫離戰場。

委任

行動委任電腦來進行。可以指定重點式的攻擊對象。兵員和航空機被指定後若全部消滅時，和「各個擊破」相同，對於可以攻擊的ＨＥＸ進行隨意的攻擊。

實行這個指令時，攻擊會自動進行，直到ＨＥＸ戰結束，遊戲者不能做任何操作。

戰力表示

輸入指令時，按Ａ鈕，視窗會消失，可以看到整體的ＨＥＸ。接著，在此種情形下，按方向鈕的↑↓時，艦船(除潛水艇外)的裝甲値、航空機機數、兵員的大隊數和砲臺的武裝度會表示出來。如要取消這個表示，再按一次方向鈕的↑↓。





資料解說

軍官、國力、基地、艦隊、艦船、輸送船、他國的７種資料解說。

軍官資料

初期設定所決定的能力有以下７個項目。可讓軍官參與會議或任命爲艦隊司令官。

各人的能力値、艦船、航空、作戰、勇猛的總數設定爲 102 ，而各個的最高値則爲99。軍官資料可以利用資料指令中的人材來觀看。

【人名】　各軍所實際存在的軍官名字。舞臺１、２日本軍和聯軍各20人，而以後的舞臺則按照史實。在遊戲開始時，已經死亡的軍官就不再登場。

【艦船】　艦船指揮能力的表示。將能力高的軍官任命爲艦隊司令時，艦船砲擊的命中率也會上升。

【航空】　航空指揮能力的表示。將能力高的軍官任命爲艦隊司令，航空機的攻擊命中率會上升。

【作戰】　作戰能力的表示。讓能力高的軍官參加會議，得到陸軍贊成的比率也會上升。又將此能力値高的人任命爲第１艦隊司令官時，以參謀身份說出意見的次數亦會增加。

【勇猛】　表示軍官勇猛果敢的程度。

【經驗】　軍官的經驗値的表示。最大値爲99。在參加會議，軍官或艦隊司令官未進行戰鬪時，各會上升１。經驗値會加算在各個能力値內，經驗愈多就愈能成爲優秀的軍官。

【任務】　任命艦隊司令官後，艦隊編號就會表示出來。

國力資料



表示國家軍事力量的資料，有以下20個項目。國力資料可以從資料指令中的國力看得。

【士氣(國民士氣)】　國民對戰爭意志的表示。最大值爲99。國民士氣上升時，月初所得到供給的預算及兵員人數就會增加、修理的時間等便會加快。

第1艦隊回到母港時，會看出港時至今的戰果成績如何，數值會跟著上下。又進行宣傳活動時也會上升。

在日本、美國(聯軍)本土基地的市鎮鄉村受到攻擊時，國民士氣就會降低。

【工業】　國家工業力的表示。數值上升時，月初所得到的供應和預算會增加，修理的時間也會跟著提早完成。

在產業育成的會議上，所要求的預算也能得到上升。

進行艦船建造、改造時會消耗工業力，數值就會降低。又本土的基地、工場、港灣設施受到攻擊時，數值也會降低。

【技術】　是艦船的建造、修理，新武器的開發等的技術水準的表示，有以下6個項目。最大值各爲99。技術力上升，建造及修理艦船時，艦船性能的上限也能得到提高。當某一種的技術力超過一定數值時，新武器就會被開發出來。利用外交政策向他國要求提供技術。待交涉成功時，在技術開發、各個技術所要求的預算上就能得到增加。

情報：間諜的情報力的表示。和間諜破壞活動的成功比例有關。此數值上升時敵人艦隊情報進入的比率會變高。又在搜索敵人時，發現敵人艦隊的比率也會提高。

砲熕：製造槍類及大砲的技術力。和新造艦及修改艦的對艦砲擊力、對空砲擊力有關。

鋼材：製造艦船裝甲用鐵板的技術力。和新造艦及修理艦船的裝甲的強度有關。

機關：製造艦船及火箭彈的動力機關技術力。此數值上升時，



新造艦及所修理的艦船最高速度、魚雷命中率亦能提高。

航空：航空機的戰鬪及航空技術力。和航空機的性能以及進行ＨＥＸ戰時，戰鬪的強劣有關。此數值上升時，新型戰鬪機、長距離轟炸機就能被開發出來。

電氣：電氣系統的機器的技術力。音波探信儀、電波探信儀的性能會上升。此數值上升時，電波探信儀、電波照準儀就能被開發出來。

【軍備蓄兵力】　軍所保持、或是沒有配備在艦船、基地上的兵力，有以下8種。這些資料會用插圖畫面表示出來。請參考第141頁。對於在基地及母港艦隊的補給，都是從這個蓄備來供應的。

進行兵器生產時，花費預算1就會增加1。至於新型戰鬪機、火箭彈、長距離轟炸機，要等到技術力向上才能得到成功的開發，否則便無法開始生產。

兵員輸送船數、燃料輸送船數、戰鬪機數、爆雷機數、偵察機數、新型戰鬪機數、火箭彈數、長距離轟炸機數

以下的項目爲每個月初會對海軍供應的物資。這些全部被集中在母港。這些資料會用插圖畫面表示出來，請參考第141頁。

【燃料備蓄量】　就是軍所保有的燃料。燃料是靠基地生產的原油予以精製。但是，在「提督的決斷」中，「燃料」除了字面上的意義外，還含有兵力的維持、因戰鬪而消耗的(糧食、彈藥等)一切均包括在內。

在母港對艦船補給、對基地補給時，均會從這個備蓄供應出來，又建造艦船時，同樣也會消耗。如果佔領了能生產原油的基地時，每個月的供給量就會增加。

【資材】　軍所保有的資材。資材是從基地生產的鐵礦鍊製出來。在對基地補給時，就要從這個貯存來供應，而在母港對於艦船的建造及修理時，也要使用。所以一旦佔領了會生產鐵礦的基地時，每月的供給量也會隨之增加。



【兵員數】　沒有配屬在基地及艦船上的預備兵員，用大隊數來表示。兵員在基地自動成爲防衛部隊，而在艦船上則做爲登陸部隊來補給。國民士氣向上時，每月所配屬的人數就增多。

【預算】　從政府那每個月所供給的軍事預算。

會被投入在兵器生產、強化技術等方面。

工業力及國民士氣上升、或是佔領有工業價值的基地時，每月的預算就會增加。

基地資料

表示基地的規模、價値等資料。基地資料可以從指令命令：基地(158頁)看到。

【略稱】　爲基地名予以簡略化。在中地圖上基地名稱均用略稱表示出來。

【所屬】　日本國旗是日軍、美國國旗是聯軍所屬的表示。

【鐵礦】　表示鐵礦資源的生產量。

在各基地產生出的鐵礦，會用燃料輸送船運到母港，經提鍊後成爲資材。

【原油】　原油生產量的表示。能生產原油的基地，每日會有少許的基地燃料會增加。

剩餘量再經由燃料輸送船運到母港，精製後加入海軍的備蓄燃料。

【人口】　表示基地居民的人數。有居民的基地會有居民友好度的表示。除了本土以外，對於基地的居民施行軍政或基地政策，及進行各種的施政。人口多的基地，對於軍的兵員供應要求所能得到的兵員數會增加。

【工業】　基地所擁有的工業力的表示。佔領了工業價值高的基地時，預算也就能增加。

【修補】　基地對於艦船有無補給、是否能進行修理的表示。除了



內陸以外，大部份的基地都可進行補給。而除了母港以外其他的僅能做緊急的修理。

【友好】　卽指基地居民對於軍隊友好程度的表示。

當友好度降低時，居民就不會遵守軍隊的指示，有時居民甚至會採取游擊的行動，使得基地大受打擊。

若基地政策或軍政，要求居民提供物資，此時的友好度便會下降。相反地，若分配糧食予居民以及改善對居民的待遇，友好度便會提高。但是，若敵方的工作人員煽動居民反亂，則友好度也會降低。

而沒有住民的基地，便不會有友好度的存在。

【上陸兵員】　上陸兵員是指向基地登陸的敵兵營數。

【備考】　若有索敵記錄，便會有「索」的記號出現。又，母港會以「母」的記號表示。

【耐久度】　卽指受了敵方攻擊時，基地施設的耐久度。

如果港灣設施、町、村、工場等遭到攻擊，則耐久度便會降低。此外，利用軍政來改善對住民的待遇，耐久度也會降低。

每一個基地的耐久度都有最大值。若在耐久度下降時，此基地尚有兵員存在，就有機會回復到最大值，但是同時也會消耗基地的資材。

【武裝】　卽指基地的攻擊力。以ＨＥＸ戰來講，基地的武裝度是以基地所設置的各砲臺合計數值來表示。例如武裝度20的基地卽是設置武裝度10個砲臺的基地２處。如果因受到攻擊而使得砲臺的武裝度下降，此時整個基地全體的武裝度也會跟著下降。

在每個基地的武裝度都設有最大值。在武裝度下降時，若基地尚有兵員的存在，就有機會回復最大值，但是同時也會消耗基地的資材。

若對居民做待遇改善，武裝度便會降低。而在遇到敵方工作人員將砲臺破壞時，武裝度也會降低。



【兵員】　即指駐屯在基地的兵員，通常是用一大隊單位來表示。當基地遭受攻擊時，雖然會有兵員參加戰鬬，但並不是全部兵員都會參加。

【燃料】　即指一基地所擁有的燃料數量。最大值爲三十萬。

若供應艦船所需的補給，便會消耗基地航空隊的燃料。此外，在對居民進行糧食分配時，燃料槽被敵方工作人員燒毀時、或戰鬬中燃料槽受到攻擊時，燃料都會有所減少。

燃料可以自母港處得到補給。若基地能生產原油，則每天都會有少量的燃料增加。

【資材】　即指一基地所擁有的資材數量。最大值爲九千九百九十九。資材會因爲基地的耐久度和武裝度的升降而有所消耗減少。若被破壞的基地可以修復，則資材便會被使用於艦船的應急修理。此外資材也可以自母港處得到補給。

【燃輸送船、兵輸送船】　輸送船自母港航出以便到各基地進行補給的工作，另一方面，也可以從生產資源的基地取得燃料、資材，並搬運回母港以供母港使用。

【補給待】　即補給待命，也就是等到下回補給之前的時間。在接獲補給命令後，便可以進行補給，然而得看距離母港需要多少日數，在此一期間，是無法進行下一次補給的。

【基地兵力】　基地兵力包括戰鬬機、雷爆機、偵察機、新型戰鬬機、火箭彈、長程爆擊機等六種，每一種都必須自母港處得到補給，方能增強實力。

此外，基地的航空機可以單獨對敵方基地進行轟炸。如果另外配置了長程爆擊機，更可以向遠方的敵基地進行轟炸。

若有敵方艦隊在基地附近航行，或是基地本身遇受攻擊，航空隊便會出動迎擊敵人，但是並不是全部機員都會起飛迎擊。



艦隊資料

艦隊資料可以將艦隊的現狀以及兵力內容顯示出來。

在MAIN畫面中，會把第一艦隊以及靠港中艦隊的資料表示出來。另外也可以利用指令來命令艦隊(157頁)以觀看其他艦隊的資料。

【旗艦】　即指艦隊中心的艦船。艦隊司令官必須乘坐在旗艦上以方便對其他艦船發號施令。

假如旗艦沈沒，會造成艦隊士氣的低落。

【位置】　即指艦隊此時的位置，若位在海洋上，就以座標表示之；若處於靠港時，則以此基地名稱表示之。

座標以大地圖的西北端爲起點(0-0)，到東南端則爲最遠處(3839-1919)。

【速度】　即指艦隊此時航行中的速度。航行速度最慢的是艦隊的輸送船，最高只有20海哩。在艦隊中，若沒有20海哩以下航行速度緩慢的艦船，包括輸送船在內，那麼艦隊的最高速度卽爲20海哩。

艦隊的速度越快，則所使用的燃料也就越多。

【燃料積載】　即指艦隊所屬的艦船所積載的燃料總量，會用百分比或實際數量來表示。若到了0%時，此艦隊便無法再航行。

【戰鬬機】、【雷爆機】、【偵察機】、【兵員數】、【兵輸送船】、【燃輸送船】

以上每一個都是屬於各艦隊的艦船其兵力之合計。

【士氣】　即指艦隊的船員在戰爭中，對於士氣的表示，最大值爲99。若士氣提昇，則發現敵方艦隊的機率便會增加，準備攻擊所需的時間也相對縮短。同時，在戰鬬中的攻擊命中率也會上升。在戰鬬中攻擊敵方艦船，特別是將旗艦予以擊沈，或者順利的將敵方基地攻陷，都可以造成士氣的提昇。

【疲勞】　即指乘員的疲勞度表示，最大值爲99。

艦隊在航行時，乘員的疲勞度會上升到特定的數值，而進行戰鬬時，也會再有所增加。如果疲勞度超過60以上，艦隊士氣便會低



落。疲勞度過高時，準備攻擊的時間就會增加，發現敵方艦隊的機率也會降低，同時，也特別容易受到傳染病的侵擾。當燃料指示爲0，加上疲勞度到達99時，此艦隊便會自動毀滅。

如果能在我方基地靠港而讓乘員休假，疲勞度也就可以降低了。若是正值航行在海洋上，此刻分配特別食予乘員，或者進行待命，多少都可以降低疲勞度。

【備考】　命令指令：歸納於艦隊一覧表的備考欄內，其記號之意義如下：

補：補給中

修：應急修理中

休：休假中

索：有索敵記錄

病：發生傳染病

艦船資料

艦船資料是記載關於每艘艦船的情報，可以在命令指令中艦隊的艦船(157頁)查看到。

【分類】　即艦船艦種的分類。包括正規空母、輕空母、弩級戰艦、戰艦、巡洋艦、驅逐艦、潛水艦以及空母、戰艦、巡洋艦、驅逐艦、潛水艦等的新型戰船。

【艦名】　即指艦船個別的名稱。

【所屬】　即指所屬艦隊的編號。艦隊的編號是自第１～第16號。若不屬於任何艦隊時，則以０來表示。

【艦船的性能】　艦船的性能可以區分爲下列四個要項。不論艦船的性能度有多高，一旦遇到攻擊，性能度一樣會降低。而在進行修理時，則要看其技術力的高低與否，若技術力有一定的程度，性能也就能回復到最大値。

對艦：即對艦船砲擊的強度。

對空：對即航空機砲擊的強度。



裝甲：即船體本身的強度。若船體強度的數値到達０時，此艦船就會自動沈沒。

速度：即指艦船的最高速度。當艦船速度的數値到達０時，此艦船便無法繼續航行，其所屬的艦隊也無法前進。

驅逐艦的速度在30海哩以上，基地的艦船則在36海哩以上，在ＨＥＸ戰時，各可以做２ＨＥＸ的移動。但如果數値太低，在ＨＥＸ戰時便無法脱離戰場。

這個數値，就是用來決定艦隊最高速度的。

【搭載兵力】　除了驅逐艦和潛水艦之外，其餘的艦船都可以搭載登陸兵員與航空機。以下的五個要項，即是記載關於這些的資料。

搭載：指艦船能搭載航空機的總數。能搭載航空機的艦種有正規空母、輕空母、弩級戰艦、戰艦、巡洋艦、新型潛水艦等六種。而空母可以在數値範圍内，另外搭載戰鬪機、雷爆機、偵察機或火箭彈。戰艦與巡洋機則只能另外搭載偵察機或火箭彈。

戰鬪：若把空母改造成爲可以搭載新型戰鬪機，則此時的空母便可改換原先的戰鬪機以來搭載新型戰鬪機。

雷爆：把空母、戰艦、巡洋艦改造爲可以搭載火箭彈時，而這些艦船就會成爲搭載火箭彈的艦種之一。此外，改造過後的空母，將無法另外搭載雷爆機。

偵察：偵察是在索敵時使用的。若將戰艦、巡洋艦改造爲搭載火箭彈的艦船，則原先所搭載的偵察機便會被火箭彈取代了。

兵員：即指登陸基地的上陸部隊。可以乘船的大隊數多寡，則依艦種的不同而有所差異。

【艦練】　艦隊訓練和艦船被砲擊的命中率、艦船發生火災以及消火率有關。最大値爲99。

有艦隊攻擊的戰鬪經驗，可以使艦隊訓練得到提升。

進行修理、改修時，訓練程度則會降低。

【空練】　空練與航空機攻擊的命中率有關，最大値爲99。空擊的



戰鬪經驗和訓練，可以使練度得到提昇。

若艦船對航空機進行補給，練度則會降低。

【運】　從史實的戰鬪中所得到的數值認爲，每一艘船都有其所屬的命運，而它的命運則和被敵人攻擊的命中率息息相關，而命運惡劣的艦船被敵彈擊中的機率也就相當的高。

【電探】　即電波探信儀的簡稱，已經裝備好的艦船會用○來表示。若想在艦船進行裝備，就必須先進行完全修理。

【電照】　即電波照準儀的簡稱，已經裝備好的艦船，會有○的表示。想要在艦船進行裝備，就必須先進行完全修理。

【兵器】　把艦船改造成爲可以搭載新型戰鬪機及火箭彈時，其改造的內容，表示如下：

「J」：可搭載新型戰鬪機(空母)。

「R」：可搭載火箭彈(空母、戰艦、巡洋艦)。

「JR」：兩者皆可搭載。

想搭載上述的兵器時，必須先改造艦船才可搭載。

【備考】　艦船若發生傳染病，則會有「病」的記號出現。

輸送船資料

輸送船有以下二項種類，可以利用命令指令艦隊輸送資料來看

【兵員】　即指搭乘兵員輸送船的部隊數，一艘最多可以搭載10大隊。

【燃料】　即指輸送船可搭載的燃料數量。兵員輸送船最大爲1000，燃料輸送船則爲6000。

他國資料

外交的對象除了日本、聯合國(美國)以外，還有以下的十三國：德意志(ドイツ)、義大利(イタリア)、英國(イギリス)、法國(フランス)、荷蘭(オランダ)、中國、澳大利亞(オーストラリア)、泰國(タ



イ)、印度(インド)、瑞典(スウェーデン)、瑞士(スイス)、蘇聯(ソビエト)、巴西(ブラジル)。　)

在「提督的決斷」中，荷蘭、英國等的聯合國，都以他國視之。以下各國資料，可以利用資料指令來察看。

【同盟關係】　即表示各國家的政治立場。

是否與日本有著締結同盟關係，或是和聯合國(美國)有著締結同盟關係，還是保持中立。這三種都屬同盟關係的表示。

至於中立國，當然仍有締結同盟的機會。

【對日友好】　【對聯友好】　即是各國對日本與聯合國(美國)的友好程度。

有同盟國或是中立國要求提高技術力或供應武器時，如果答應，此國對其他各國的友好度便會上揚，若是拒絕則會下降。

與友好度高的中立國締結同盟，較容易成功。

當敵方本土基地的工作人員成功地煽動住民反亂時，敵方同盟國的友好態度就會低落。

從歷史上第一次～第二次世界大戰期間來看，屬於他國領土的基地(例香港對於英國)和他的本國(指香港)應要保持緊密的關係，一旦敵方的工作人員對此基地的住民煽動反亂，此時基地所屬的國家(日本或聯合國)便會降低對本國的友好度。

遊戲者可以利用這種方法，降低「他國」對敵國的友好度，有時甚至可以使「他國」放棄與敵國的同盟關係。

如果「他國」屬於中立國，卻攻擊與此國有關係的敵方基地，那麼「他國」對於自國的友好度也會有所降低。

【砲熕】　【鋼材】　【機關】　【航空機】　【電氣】

即指各國所擁有的技術力。如果能得到同盟國同意供應技術力時，將可以獲得比自國更優良的技術力。

【長爆】　【新鬪】　【火箭彈】



上述的武器會在他國的資料中出現，只要能提升技術力，新兵器就能得到開發。至於長程爆擊機、新型戰鬪機、火箭彈等的開發成功時，在此欄會出現○的記號。

有時，對擁有新兵器的同盟國請求供應武器具得到許可時，也可以獲得這些武器。





提督的決斷用語集

艦隊司令長官

即指海軍最高指揮官，由遊戲者本人來擔任。

若屬日本軍時，稱為「聯合艦隊司令長官」，若屬聯合國軍時，則稱為「太平洋艦隊司令長官」。

在第一艦隊全部毀滅，且司令長官陣亡後，此遊戲便會自動終止。

將校

即指海軍的士官而言。用以出席會議或使艦隊司令長官乘坐在艦船上。

在母港的將校可以出席陸軍的會議，或是協助司令長官。被任命為艦隊司令官的將校，必須接受司令長官的指令來指揮艦隊。

若派作戰能力高的將校出席會議，能加強海軍的發言力。若任命艦船能力或航空能力高的將校為艦隊司令官，則能提升艦隊砲擊、航空隊攻擊的命中率。

此外，第一艦隊的司令官若要成為司令長官參謀的角色，可以在ＭＡＩＮ畫面上進行建議。

司令官是乘坐在旗艦的艦隊上，一旦旗艦沈沒，司令官就會和船隻同歸於盡。

母港

即指成為海軍中心的基地。

軍方的一切物資，都儲存在母港，因此母港能對各基地提供補給，同時也可以對母港提供艦船建造以及完全修理的工作。



當第一艦隊停靠在母港時，就要和陸軍進行會議以決定重要事項。

此外，第一艦隊常被委任以判斷其他外交國所提出的請求事項。在第一艦隊出動了以後，就改由政府來判斷回答。

當母港被敵方占領了以後，我方會自動從剩餘的基地中挑選一處爲新母港，而一切軍用物資也會一起轉移。如果已經沒有基地可以成爲新母港時，遊戲便會終止。

基地

基地是用以對靠港的艦隊提供補給以及應急修理之處，也是提供敵方艦隊情報，對敵方的基地進行單獨侵襲的地方。而基地的物資、兵力，則由母港處得到補給。

能生產鐵礦、原油的基地，每個月必須將所產出的物資輸送到母港，以爲儲備之用。此外，若能佔領有工業力的基地，每個月的預算也會提高。

有住民的基地，可以利用母港召開會議及實行基地政策，有靠港中的艦隊在時，也可以實行軍政或是各種政策。但如果是在自國領土的基地，就無法實行這些指令。各基地不只是可以防衛基地而已，也可以單獨攻擊敵方基地。此時必須提出攻擊報告，但不用提出戰果報告。有時候只憑基地的兵力而不須出動艦隊，也可以攻陷敵方的基地。

在遭到敵方基地航空隊的攻擊時，或是有艦隊在此基地靠港時，都可以從ＨＥＸ畫面上看到這場戰鬪的戰況。



請在框中，寫入最能符合你的答案之號碼，及回答。

1.購買本書的動機是？ □
1. 欲瞭解故事內容 2. 欲看迷宮地圖 3. 有珍藏價值 4. 以上皆是或其他

2.是否贊成數種攻略合併出版？ □
1. 讚成 2. 隨便 3. 不喜歡 4. 視遊戲而言

3.對本書的製作、校對、印刷感想爲？ □
1. 很滿意 2. 滿意 3. 普通 4. 不滿意 5. 非常不滿意

4.對本書的綜合評價是？ □
1. 很滿意 2. 滿意 3. 普通 4. 不滿意 5. 非常不滿意

5.你比較喜歡的遊戲類型？

ACT：動作	AVG：冒險	SPG：運動
RPG：角色扮演	STG：射擊	PZG：猜謎
A RPG：動作RPG	SLG：模擬	ETC：其他

主要		次要	

6.請例舉本書有趣的地方或錯誤的地方：

7.您對本書或本社的感想及建言：

8.最期待出版之攻略本的遊戲？(可多填數種)

註：若您略諳日文，且有強烈興趣，歡迎投入我們的行列中，來信請附履歷及有關遊戲心得。

〈華鍵電視遊樂器叢書系列〉

歷史・戰略

操作指導必勝本



諸神紀事、雷莎出擊、爆破精靈（完全攻略）

2篇以神爲主體的超級任天堂S・L・G。指引神的臣民方針，以正義之槌降伏惡魔的信徒吧!!

定價二四〇元



光明與黑暗、聖騎士戰記（完全攻略）

幻想要素和攻略要素的結合體!!是一可享受細緻戰術的樂趣的新型態綜合模擬遊戲。

定價二六〇元



三國志II、維新風雲（指導手冊）

廣受大衆喜愛的歷史模擬遊戲，劉備的魅力或是坂本龍馬的說服力，你是否能發揮的淋漓盡致呢？

定價三〇〇元



水滸傳天命之誓（完全攻略本）

你將要率領這些可愛的梁山泊好漢們，在中國境內活動，擊敗擅斷國政的奸臣高俅!!

定價一七〇元



超級大戰略

網羅當今兵器，向您作最大的戰術挑戰!!豐富的部隊解說及戰略地圖短評，爲一不可欠缺的工具書。

定價三〇〇元



三國志 NAMCOT版

爲了要統一戰禍之中國大陸，一切要予以了解。想在戰爭中得勝嗎？勝利的秘招就寫在本書上。

定價一三〇元

近期出版

前進大戰略——德意志閃電作戰（10月發售預定）

天下統一・亂世霸者（11月底發售預定）

GUIDE BOOK

編輯部的信

「到底模擬遊戲那一點吸引人呢？」，也許有人直接反應的說，就是可以按自己思路的方式去玩，其攻略法是別人所無法雷同的。這也許是最粗淺的說法，但也是最爲貼切的，能夠從自己苦心經營的局面，在瞬息萬變的情況中獲致最後的勝利，即使重新開始也仍會有著全然不同的發展，維持著可一玩再玩的新鮮感覺。這就是模擬遊戲的最大媚力。

提到模擬遊戲中的歷史戰爭遊戲，也許有人會皺眉頭，對那冗長的理論及操作直呼消化不了。但它只不過是進入全新世界殿堂前的陣痛吧了！許多的遊戲大都是依據史實來進行的，根據這個緣故你可先藉由閱讀相關的背景資料、故事題材來瞭解整個遊戲大綱，那麼不但前慮一掃而空樂趣也加倍。希望你也能透過本書，享受一全新領域的世界。

如果能把感想告訴我們，我們編輯部必將全力以赴。

由於您的協力合作，將以不定時的抽獎贈微薄謝禮，來信請附本卡，請擁躍參與。

本編輯部，今後對遊樂器的故事題材，會不斷的推出新，敬請期盼！

地址：新店市中正路217號三樓 華泰書店收

●名字　　　　男・女　　歲

TEL

●住址

1.小學（　年級）　2.中學（　年級）　3.高中（　年級）
4.大學・專科　5.社會人　6.其他（　）

●家中之電視遊樂器主機爲一（可多選）

□任天堂　□P C ENGINE　□SEGA 5代　□MSX 2+ or TURBO R
□遊戲小子 GAME BOY　□GAME GEAR　□超級任天堂　其他

●購買之日期、商店名

年　月　日　縣市鎮　店

請將此卡沿此線切下，謝謝！

提督的決斷

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出版者：華鍵出版社
發　行：華鍵出版社
新店市中正路217號四樓
編　譯：本社編輯部
總經銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
FAX：九一八一七七二八
郵政劃撥：〇五四八四五〇二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街
1A－1K（百保利大
廈17樓）一七一一室
電　話：三一三二五五一六
每本定價二〇〇元

超級任天堂版
套加版2對應

17

提督的決斷

超級指南手册

華泰書店



定價 200 元

華泰書店 SL017-11-92200-1 LHP B02(C) PA192